

Meyer, David

Auswirkungen der digitalen  
Unterhaltungselektronik auf das kreative  
Spiel

BACHELORARBEIT

Hochschule Mittweida  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCE

Fakultät Soziale Arbeit

Mittweida, 2018

Meyer, David

Auswirkungen der digitalen Unterhaltungselektronik auf  
das kreative Spiel

eingereicht als

BACHELORARBEIT

an der

Hochschule Mittweida

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCE

Fakultät Soziale Arbeit

Mittweida, 2018

Erstprüfer: Prof. Dr. phil. Barbara Wedler

Zweitprüfer: Prof. Dr. phil. Isolde Heintze

## Bibliographische Beschreibung:

Meyer, David:

Auswirkungen der digitalen Unterhaltungselektronik auf das kreative Spiel.  
36 S. Chemnitz, Hochschule Mittweida (FH), Fakultät Soziale Arbeit,  
Bachelorarbeit, 2018

## Referat

Eine empirische Forschung zum Nutzungsverhalten digitaler Unterhaltungselektronik und deren Auswirkungen auf das kreative Denken.

Die Idee zur Thematik beruhte zunächst überwiegend auf Beobachtungen aus meinem Praxisalltag. Folgend habe ich in der einschlägigen Literatur nach relevanten theoretischen Konzepten gesucht. Kreatives Spiel wurde dabei spezifischer kategorisiert und definiert. Im Fokus der vorliegenden Arbeit stehen Grundschulkinder im Alter zwischen 6 und 11 Jahren.

Bedürfnisse, Gefahren und Ressourcen des veränderten Spiel- und Unterhaltungsangebotes werden herausgestellt und Zusammenhänge mit kognitiven Veränderungen überprüft. Welche Veränderungen der Entwicklungsaufgaben und Herausforderungen entstehen hierbei für die genannte Zielgruppe? All dies sind Fragen auf welche im Rahmen dieser Arbeit näher eingegangen wird. Ergänzend wurden Fragebögen zum Nutzungsverhalten von Unterhaltungselektronik sowie Kreativspielen entwickelt und ausgewertet. Die gesammelten Ergebnisse sollen aufgestellte Hypothesen bestätigen oder widerlegen. Praxishinweise für Sozialarbeiter zum gezielteren Umgang schließen die Arbeit ab.

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Methodik der Bachelorarbeit.....	3
3. Definition wichtiger Begriffe .....	5
3.1. Hinleitung.....	5
3.2. Unterhaltungselektronik .....	5
3.3. Spiel/Kreativität/Kreativspiel .....	6
3.4. Fazit .....	8
4. Stand der Forschung .....	9
4.1. Hinleitung.....	9
4.2. Potenziale von Unterhaltungselektronik.....	9
4.3. Potenziale von Kreativität .....	12
4.4. Erkenntnisse der Gehirnforschung/Ressourcen .....	13
4.5. Auswirkungen auf Bildungsprozesse .....	16
4.6. Fazit .....	18
5. Hypothesen und Forschungsergebnisse .....	19
5.1. Hinleitung.....	19
5.2. Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto niedriger die Nutzung von Kreativspielen .....	20
5.3. Je niedriger das allgemeine Bildungsniveau, desto niedriger die Nutzungsdauer von Kreativspielen.....	21
5.4. Je freier der Zugang zu digitaler Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen .....	23
5.5. Je größer die Annahme der Entwicklungsförderung von Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen 25	
5.6. Je höher die Kenntnisse bzgl. digitaler Medien, desto höher die Nutzung von Kreativspielen.....	26
5.7. Je jünger das Kind, desto höher die Nutzung von Kreativspielen	27
5.8. Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto höher das Konfliktpotenzial.....	29
5.10. Fazit.....	31
6. Bedeutung der Forschungsergebnisse für die Soziale Arbeit .....	33
6.1. Hinleitung.....	33

6.2. Entwicklungsaufgaben von Grundschulkindern und sich durch die veränderte Lebenswelt angepasste Veränderungen .....	34
6.3. Schwerpunkte von Handlungsansätze für Fachkräfte und Eltern	37
6.4. Fazit .....	39
Anlagen.....	1
Literaturverzeichnis.....	7

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1 Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. Kreativspiel .....	21
Abbildung 2: Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. allgemeines Bildungsniveau.....	23
Abbildung 3: Verfügbarkeit Unterhaltungselektronik vs. Nutzungsdauer Kreativspiele .....	24
Abbildung 4: Annahme positiver Auswirkungen von Unterhaltungselektronik vs. Nutzungsdauer Kreativspiele .....	26
Abbildung 5: Kenntnisse Unterhaltungselektronik vs. Nutzung Kreativspiele .....	27
Abbildung 6: Alter Kind vs. Nutzungsdauer Kreativspiele .....	28
Abbildung 7: Alter Kind vs. Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik .....	29
Abbildung 8: Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. Konfliktpotenzial .....	30
Abbildung 9: Regeln vs. Konfliktpotenzial .....	31
Abbildung 10: Stufenmodell nach Erikson aus Scheck (Scheck, 2015, S. 22).....	34

## 1. Einleitung

Seit vielen Jahren versuchen Wissenschaftler verschiedenster Fachrichtungen zu untersuchen, welchen Effekt digitale Medien und im speziellen Unterhaltungselektronik, auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Sie wachsen in einer Umwelt auf, die durch Medien geprägt ist und in der es nahezu unmöglich scheint, sich diesen zu entziehen. Da vor allem das Spiel im Beschäftigungsalltag eines Kindes von besonderer Bedeutung für die Entwicklung ist, erhält Unterhaltungselektronik einen besonderen Stellenwert. Eine immer größer werdende Anzahl Kinder scheint sich vermehrt mit Unterhaltungsmedien auseinander zu setzen. Der Reiz, welcher von Unterhaltungselektronik als Mittel der täglichen Beschäftigung ausgeht, wird immer größer (vgl. Dadaczynski, Schiemann, & Paulus, 2016, S. 98). In 75% aller Haushalte ist eine Spielekonsole vorhanden, 72% aller Jugendlichen besitzen ein Smartphone (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 100f). Wie vorangegangene Zahlen zeigen, sind vor allem digitale Endgeräte im Trend der Zeit. Kaum eine freie Minute wird heutzutage nicht durch einen Blick aufs Smartphone überbrückt. Hierbei hat sich längst eine gewisse Selbstverständlichkeit in den Köpfen der Gesellschaft verbreitet. Die gewonnenen Erkenntnisse darüber reichen von gesundheitsfördernd bis gesundheitsbedenklich, worauf in den folgenden Kapiteln näher eingegangen wird. (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 9). Welche Potenziale verbergen sich zum Beispiel hinter Lehr- und Lernspielen oder sogenannten Serious Games, bei welchen durch eine kanalisierte Aufmerksamkeit während des Spielens beiläufig Wissen vermittelt werden soll (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 12). Im Laufe dieser Arbeit ist dies eine Ressource, welche nochmals differenzierter betrachtet wird.

Im Zusammenhang mit Kreativität bzw. Kreativspielen ist bisher nur wenig bekannt, Kreativspiel als solches nicht definiert. Weshalb ich mich den bisher bekannten wissenschaftlich fundierten Theorien Bediente und definierte „Kreativspiel“ eigenständig. Durch ein intensives Literaturstudium

und meinen Beobachtungen war es möglich verschiedenste Hypothesen aufzustellen. Zur Hypothesenprüfung diente eine Fragebogenerhebung, die die Wirkungen des Nutzungsverhaltens digitaler Unterhaltungselektronik auf das kreative Spiel der Kinder abfragte untersuchte.

Es ist davon auszugehen, dass Kreativität längst nicht nur bedeutet künstlerisch begabt zu sein. Organisation, Struktur und Problemlösung sind ebenso ein Teil dieser. Es handelt sich vielmehr um eine Grundhaltung gegenüber dem täglichen Gegebenheiten, welche bis ins Erwachsenenalter von größter Bedeutung ist (vgl. Winnicott & Ermann, 2012, S. 78).

Da in den ersten Lebensjahren das Gehirn sehr Lernfähig ist speichert es eine Vielzahl an Informationen. Kommunikation und Wiederholung festigen dieses Wissen. Deshalb soll genauer darauf eingegangen werden, welche Auswirkungen das veränderte Spieleangebote auf die differenzierte kognitive Entwicklung haben kann und wie sich die Wahrnehmung der Kinder an diese anpasst (vgl. Bergmann & Hüther, 2013, S. 86,91-92). Gestützt durch die ausgewerteten Fragebögen und die Literatur, werden Praxishinweise für Sozialarbeiter entwickelt. Diese sollen dabei helfen mit den veränderten Lebenswelten und Herausforderungen zielgerichteter umzugehen. Weiterhin soll diese Arbeit dazu beitragen, Potenziale und Herausforderungen zu definieren und gesundheitsfördernde oder präventive Aspekte zu verdeutlichen. Befinden wir uns in einem Wandel, welcher Kreativität mit Hilfe von digitalen Medien fördert oder laufen wir Gefahr den Blick für „typische“ Kreativspiele und ihre Wichtigkeit zu verlieren?



## 2. Methodik der Bachelorarbeit

Wie bereits erwähnt, stützte sich die theoretische Fragestellung zunächst nur auf die Beobachtungen meines Praxisalltags. Durch Auswertung der einschlägigen Literatur bemerkte ich, dass Zusammenhänge von Unterhaltungselektronik und kreativem Spiel bisher kaum empirisch untersucht wurden. Jedoch ist es unverzichtbar, bisher bekannte und relevante theoretische Konzepte in die Darstellung einfließen zu lassen. Sie dienen als Basis der Ableitung meiner Begriffserklärungen, sowie als Stütze der Begründung der aufgestellten Hypothesen. Kreatives Spiel soll dabei spezifischer kategorisiert und differenziert betrachtet werden. Das heißt, es wird verdeutlicht, welche Spielformen die Kreativität der Kinder in besonderem Maße anregen und fördern. Im Fokus stehen hierbei Grundschulkinder im Alter zwischen 6 und 11 Jahren. Eine quantitative Datenerhebung mittels Fragebögen soll eine Gegenüberstellung von Unterhaltungselektronik und Kreativspielen mit Fakten untermauern und verdeutlichen.

Anhand der erstellten Hypothesen entstand ein zweiteiliger Fragebogen (siehe Anlagen 2 und 3), welcher an die Eltern der Zielgruppe gerichtet ist. Teil A „Relevanz von Unterhaltungselektronik“ und Teil B „Relevanz von Kreativspielen“. Dabei soll in erster Linie das Nutzungsverhalten von Unterhaltungselektronik und Kreativspielen erfasst werden. Da die Rücklaufquote bei solchen Umfragen als gering eingeschätzt werden kann, entschied ich mich dafür die Fragebögen so kurz und konkret wie möglich zu verfassen. Die Umfrage fand anonym statt, um den Befragten das Gefühl zu vermitteln, absolut ehrlich antworten zu können. Weiterhin versuchte ich in einem beigefügten Infobrief (siehe Anlagen 1), welcher ebenfalls bewusst sehr kurzgefasst wurde, zu verdeutlichen, dass die Nutzung digitaler Medien keinesfalls verurteilt werden soll, da dieser Eindruck erfahrungsgemäß recht schnell entstehen kann. Sondern eine offene Haltung seitens des Forschers gegenüber Potenzialen als auch möglichen Ressourcen eingenommen wird. Einleitend erstellte ich acht

soziodemografische Fragen in Bezug auf Alter, Geschlecht, Schulabschluss, berufsqualifizierender Abschluss, Beruf, Alter des Kindes, Anzahl der Kinder und Geschlecht des Kindes. Diese Fragen sollten dazu dienen, in der Auswertung eventuelle Zusammenhänge dieser Angaben auf das Nutzungsverhalten erkennen zu können. Die restlichen Fragestellungen wurden mit dem selben Hintergrund erstellt. Hierbei sollten stets Rückschlüsse auf die gebildeten Hypothesen möglich werden. Die Antwortkategorien bildeten hierbei in beiden Fragebogenteilen die unabhängige Variable. Die Fragestellung die abhängige. Weiterhin wurde der freie Zugang, vereinbarte Regeln zur Nutzung, Konfliktpotenzial und der „Glaube“ an entwicklungsfördernde Aspekte hinterfragt sowie durch Kontrollfragen bestimmte Antworten abgeglichen. Die abhängige Variable bezog sich auf die Möglichkeiten der Spielformen. In „Teil A: Relevanz von Unterhaltungselektronik“ in Form von Fernseher, Computer, Handy und Spielekonsole. In „Teil B: Relevanz von Kreativspielen“ in Form von Materialspiel, Rollenspiel, Bewegungsspiel und Konstruktionsspiel. Zur Wahrung der Übersichtlichkeit, entschied ich mich für diese 4 Kategorien. Zum allgemeingültigeren Verständnis habe ich Kreativspiel im oberen Teil des Fragebogens kurz erläutert, sowie einige Spielformen mit Beispielen hinterlegt, ebenso wie die Kategorien der Unterhaltungselektronik. Zunächst wendete ich die angefertigten Daten in einem Pretest an, um eventuelle Unklarheiten beseitigen zu können. Nach geringfügigen Überarbeitungen verteilte ich die 250 Fragebögen zeitnah an 2 Chemnitzer Grundschulen. Die ausgewerteten Daten sollen dazu dienen, die aufgestellten Hypothesen zu bestätigen oder zu widerlegen.

### 3. Definition wichtiger Begriffe

#### 3.1. Hinleitung

Da die Allgemeingültigkeit der verwendeten Begriffe in dieser Arbeit eine dringende Verständnisgrundlage bildet und zum Teil eine Vielzahl an Definitionen in der Literatur zu finden sind, ist es nötig diese genauer zu definieren. Da die Literatur keine Definition des Begriffs Kreativspiel bereithält, leitete ich diese aus den Begriffen Spiel und Kreativität ab und ordnete 4 Spielformen zu, welche in diesem Zusammenhang ein hohes Maß an Kreativität fordern und somit als repräsentativ beschrieben werden können. Da die allgemeine Wahrnehmung von Unterhaltungselektronik als Medien im Allgemeinen sich nicht als zielführend für die vorliegende Arbeit darstellt, wurden im speziellen vier unterhaltungselektronische Medien untersucht und zugeordnet.

#### 3.2. Unterhaltungselektronik

Bei Unterhaltungselektronik liegt der Fokus des Nutzens überwiegend auf der Unterhaltung, der jeweiligen Person. Die wichtigsten Unterhaltungsmedien heutzutage sind das Handy, der Fernseher und die Spielekonsole. Wobei der Nutzen des Handys sich in den vergangenen Jahren stark gewandelt hat. Vom anfänglichen Gebrauchsgegenstand, nutzen Kinder und Jugendliche es heute überwiegend zur Beschäftigung. IT-Wissen definiert Unterhaltungselektronik folgendermaßen: „Die Unterhaltungselektronik, Consumer Electronic (CE), umfasst Geräte und Einrichtungen, die der Unterhaltung dienen. Diese werden im Fachjargon als "braune Ware" bezeichnet, im Gegensatz zur "weißen Ware", bei der es sich um Geräte der Gebrauchselektronik handelt, um Kühlschränke, Spül- und Waschmaschinen“ („UE (Unterhaltungselektronik)“, 2014).

### 3.3. Spiel/Kreativität/Kreativspiel

#### **Spiel:**

Das Wort Spiel zu definieren stellt durch seine Vielseitigkeit durchaus eine Herausforderung dar. Eine Vielzahl an Aspekten wären aufgrund ihrer Relevanz in der Definition erwähnenswert. Dadaczynski u.a. (2016) zitieren Entwicklungspsychologe Ralf Oerter (2008), dieser beschreibt drei typische Merkmale eines Spiels (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 52).

- „Das Spiel ist Selbstzweck: Menschen spielen um des Spielens willen, die Tätigkeit steht im Mittelpunkt der Konzentration.
- Das Spiel wechselt den Realitätsbezug: Spiele sind eingebildete Situationen, die sich von der Wirklichkeit unterscheiden.
- Spiel ist geprägt von Wiederholung und Ritualen: im Unterschied zu anderen, alltäglichen Handlungen sind Spieltätigkeiten stärker ritualisiert und in ihrem Ablauf festgelegt.“ (Dadaczynski u. a., 2016, S. 52)

Zusammengefasst bedeutet dies, „Das Spiel ist häufig konnotiert mit einem harmlosen, romantischen Zustand, losgelöst von der Realität, als idealer Ort der Freude, Leichtigkeit und Geselligkeit.“ (Dadaczynski u. a., 2016, S. 54)

## **Kreativität:**

Groeben (2013) stellt das Kreativitätskonzept als „[...] eine Demokratisierung des „Schöpferischen“ dar. Abgeleitet vom lateinischen Verb creare (schaffen, erzeugen, gestalten) ersetzt es heute den Begriff des „Schöpferturns“, der lange Zeit in Parallelität zur göttlichen Schöpferkraft nur für absolut herausragende Leistungen im Sinne von Genialität verwendet wurde (vor allem auf künstlerischem Gebiet: „Genieästhetik“). Kreativität wird dagegen in bewusster Kontrastierung zur Genieästhetik als eine Fähigkeit verstanden, die grundsätzlich für alle und jede/n erreichbar und damit auch nicht auf kulturell besonders wertvolle Bereiche wie Kunst und Wissenschaft beschränkt ist, sondern ebenso im Alltagsleben entwickelt und realisiert werden kann“ (Groeben, 2013, S. 18).

## **Kreativspiel:**

Resultierend aus den vorangegangenen Definitionen von Spiel und Kreativität, definiere ich Kreativspiel folgendermaßen:

Kreativspiele beruhen auf der Fähigkeit, Dinge die nicht zwingend offensichtlich in Bezug miteinander stehen, durch Schaffung von Sinnbezügen mit bereits Bekanntem und spielerischen Elementen zu ergänzen.

Beispiele für Kreativspiele wären demnach:

### **Materialspiele**

Spielen mit verschiedenen Materialien, die in Zusammenhang gebracht werden zum Beispiel mit Sand, Ton, Wasser, Schnee, Eis, Erde, Wind, Seifenblasen, Magneten, Naturmaterialien wie Blättern, Zapfen, Ästen etc.

### **Bewegungsspiele**

Spiele bei denen Bewegungen nachgeahmt oder improvisiert werden, zum Beispiel Werfen, Ziehen, Öffnen, Rennen, Schließen, Zerreißen, Schlagen, Schneiden, Malen etc.

## **Rollenspiele**

Kinder spielen ihren Alltag nach und/oder nehmen unterschiedliche Rollen ein. Sie spielen kochen, putzen, einkaufen, zum Arzt gehen etc.

## **Konstruktionsspiele**

Nutzung von zum Beispiel Bausteinspiele, Steckspiele, Memory, Puzzles etc. (Gängler & Sachsen, 2012, S. 24 ff.).

### **3.4. Fazit**

Hört man die Begriffe Kreativität und Spiel in der Erläuterung ihrer Bedeutung, lässt sich bereits ein erster Zusammenhang erkennen. Beides sind Prozesse, die einen freien und ungezwungenen Raum benötigen. Vor allem in der frühen Kindheit scheinen Kinder durch die angewandten Spielformen, wie zum Beispiel Materialspiele, kreative Prozesse automatisch zu fördern. Hingegen erlangt die Priorität von Unterhaltungselektronik für Kinder, oftmals erst später an Bedeutung, wird aber gleichzeitig zunehmend früher in Anspruch genommen, da das Angebot digitaler Medien und Unterhaltungselektronik einer ständig jünger werdenden Nutzergruppe angepasst wird.

## 4. Stand der Forschung

### 4.1. Hinleitung

Im folgenden Abschnitt soll darauf eingegangen werden, welche Potenziale und Risiken die jeweilige Beschäftigungsform mit sich bringt, vor allem in Bezug auf das Spiel im kreativen aber auch im digitalen Sinne. Da Potenziale Fertigkeiten sind, welche sich im Laufe der Entwicklung eines Kindes als Fähigkeit erweisen, bezieht sich der folgende Abschnitt darauf, welche Vorteile oder Nachteile Unterhaltungselektronik sowie Kreativität nicht nur für Kinder, sondern auch für das spätere Erwachsenenleben haben können.

Der Prozess des menschlichen Lernens, in Zusammenhang mit Kreativität und Unterhaltungsmedien wird genauer betrachtet. Besonders welche Auswirkungen eine übermäßige Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik auf Bildungsprozesse haben kann. Erkenntnisse aus dem Fachbereich der Gehirnforschung sollen diese Entwicklung kognitiv bestätigen oder entlasten.

### 4.2. Potenziale von Unterhaltungselektronik

Grundsätzlich bildet das Spielen an Unterhaltungsmedien das größte Beschäftigungsfeld der Unterhaltungselektronik. Im Gegensatz zum Spielen von speziell entwickelten Lernspielen, welche gezielt differenzierte Fähigkeiten festigen sollen, ergeben sich beim Nutzen von Spielen, welche rein zur Unterhaltung entwickelt wurden, nur beiläufig fördernde Aspekte (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 41). Bereits in den frühen achtziger Jahren wurde untersucht, welche kognitiven Lerneffekte durch digitale Unterhaltungselektronik erzielt werden können. Hierbei wurde beispielsweise „[...]eine Verbesserung der räumlichen Wahrnehmung und eine Förderung der Fähigkeit, parallele visuelle Informationen zu verarbeiten [...]“ (Dadaczynski u.a., 2016, S. 41) festgestellt. Untersuchungen von Bavelier (2012) zeigten, dass Spieler von digitalen

Actionspielen weitaus schneller in der Lage sind Informationen hinsichtlich ihrer Relevanz voneinander zu unterscheiden. Weiterhin zeichnen sich die Spieler durch eine erhöhte und effektivere Aufmerksamkeitsspanne aus. Sie scheinen in der Lage, ihre Konzentration zu kanalisieren und diesen Prozess zu automatisieren.

Die Fähigkeit des induktiven Lernens zählt zu einem der wichtigsten Nebeneffekte der digitalen Spieleanwendung. Dabei erlernen, die Spieler erlernen die Regeln und Strategien des Spieles völlig beiläufig ohne diese bewusst auswendig zu lernen (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 41). Kraam – Aulenbach (2005) bezieht sich in ihrer Studie, angelehnt an die Entwicklung von Handlungsrouninen und das quantitative Lösen von Herausforderungen in Computerspielen, auf folgende Feststellungen, dass fördernde Aspekte „[...] neben sensomotorischen Fähigkeiten (z.B. Hand-Auge-Koordination) auch kognitive Kompetenzen fördern, neben analytisch-operativem Denken auch taktisches und strategisches Denken. Der Spieler wird dazu angeregt, flexibler und schneller in der Modifizierung und Neubildung seiner Wahrnehmungs- und Handlungsschemata zu werden“ (Kraam-Aulenbach, 2005).

Der bisher wahrscheinlich am kritischsten betrachtete Punkt bei der Nutzung von Unterhaltungselektronik, bezieht sich auf die Distanzierung vom gesellschaftlichen Leben und der damit verbundenen, fehlenden Interaktion mit anderen Personen. Jedoch hat sich in den letzten Jahren eine große Bewegung von Fankulturen entwickelt, welche in bestimmter Regelmäßigkeit zusammenkommt. Hier findet ein reger und transkultureller Kommunikationsaustausch statt. Das Groß eines bestimmten Spieles oder Genres dient hierbei als verbindendes Element. Unterschiedlichste Sprachen und Kulturkenntnisse führen dazu, sich mit seinem Gegenüber auseinanderzusetzen und Kompromisse einzugehen oder Sichtweisen zu wechseln (vgl. Dadaczynski u.a., 2016, S. 42).



Großes Potenzial wird ebenso den sogenannten „Serious Games“ zugeschrieben. Hierzu zählen Spiele und Software, welche für Computer und Konsolen entwickelt wurden aber ebenso Smartphones. 63% der Spiele beziehen sich auf einen schulischen Kontext, 14% haben einen gesellschaftlich relevanten Hintergrund und 10% werden für berufliche Weiterbildungen verwendet. Weitere 8% beziehen sich auf Gesundheit und medizinische Themen sowie weitere 5% auf militärische. 1% sind Marketing relevant (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 193). Bei „Serious Games“ ist der bildende Aspekt weitaus vordergründiger als der unterhaltende. Allerdings wird diese Eigenschaft als notwendig erachtet, um eine Lernmotivation aufrecht zu erhalten. Jedoch führt erst der didaktische Hintergrund dazu, dass ein Spiel als „Serious Game“ bezeichnet werden kann. Folgende Kriterien sollten demnach zur Definierung eines „Serious Games“ erfüllt sein (vgl. Dadaczynski u. a., 2016, S. 193–194):

- „Die Intention des Spiels ist die Vermittlung von Inhalten, die nicht primär der Unterhaltung dienen.
- Das Spiel muss einen pädagogischen Inhalt besitzen.
- Der pädagogische Inhalt muss sich dem Unterhaltungsfaktor unterordnen.
- Das Spiel muss auf mindestens ein Lernziel abzielen.“ (Dadaczynski u. a., 2016, S. 194)

### 4.3. Potenziale von Kreativität

Die in der gesellschaftlichen Meinung bestehende Vorstellung von Kreativität bezieht sich oftmals darauf, dass Kreativität mit individuellen Leistungen eines einzelnen Menschen in Zusammenhang gebracht wird. Ein Potenzial, dass möglicherweise nicht jedem Menschen in gleichem Maße zur Verfügung stehen zu scheint, sondern abhängig von individuellen Charaktereigenschaften stärker oder schwächer ausgeprägt ist. Rationalität wird in kreativen Prozessen offenbar ausgegliedert. Jedoch erweisen sich diese, überwiegend gesellschaftlich reproduzierten Vorstellungen als nicht empirisch nachweisbar. Aktuellen Forschungen zufolge bestätigt sich, dass kreative Denkweisen zur Grundausstattung eines jeden Menschen gehören. Der Unterschied zwischen Menschen, bezüglich ihrer Kreativität liegt lediglich in der differenzierten Nutzung ihres Potenzials (vgl. Vogt, 2010, S. 9 f.).

„Kreativität ist ein im hohen Maße sozialer Prozess, der über die Umweltbedingungen, die Handlungsmöglichkeiten und -beschränkungen in sozialen Situationen mitbestimmt wird“ (Vogt, 2010, S. 10). Welche Auswirkung die Handlungsmöglichkeiten auf die kognitive Entwicklung von Kreativität bei Kindern haben, wird im Abschnitt „Erkenntnisse der Gehirnforschung“ genauer betrachtet.

Allerdings zeigt dies, welche Möglichkeiten sich für Institutionen ergeben könnten, um kreative Leistungen anzuregen. Da die Entstehung von kreativen Prozessen ein sozialer Prozess ist, sollten sich daraus auch Bedingungen ergeben, welche Kreativität zulassen und fördern. Die Rationalität eines kreativen Prozesses liegt in der Begründung seiner Handlung. Das heißt, neue Möglichkeiten zum Lösen eines Problems, werden nur bestritten, wenn die kreative Alternative eine Steigerung des eigenen Wohlbefindens darstellt oder einen quantitativen Vorteil verspricht. Nur dann werden Routineabläufe sinnvollerweise variiert (vgl. Vogt, 2010, S. 10). Somit ergeben sich zwei wesentliche Faktoren, welche für das Potenzial eines kreativen Produktes jeglicher Form stehen, Neuheit und

Brauchbarkeit. Im Optimalfall sollten diese beiden Faktoren in einem Gleichgewicht zueinanderstehen. Denn nicht jede Neuheit ist brauchbar und nicht alles Brauchbare ist neu. Kreativität hat in der heutigen Zeit, in Bezug auf das Lösen von Problemen einen enormen Stellenwert erlangt. Der Lösungsweg muss sich als möglichst effektiv erweisen, um auch als brauchbar zu gelten. Eine Vielzahl an Unternehmen, hat dies bereits erkannt und versucht kreative Prozesse maßgeblich zu fördern (vgl. Groeben, 2013, S. 34).

#### 4.4. Erkenntnisse der Gehirnforschung/Ressourcen

Um genauer verstehen zu können welche Auswirkungen die verschiedenen Spielmöglichkeiten auf die kognitive Entwicklung haben, sollte man zunächst betrachten wie diese überhaupt funktioniert. Ab dem Zeitpunkt der Entwicklung des menschlichen Gehirns wird eine Vielzahl an Nervenzellen produziert. Es bildet sich eine Art Überschuss bei dem zunächst alle möglichen Informationen gespeichert werden. Je nach Nutzung beginnt unser Gehirn Verbindungen herzustellen und zu stärken oder unbrauchbare abzubauen. Vereinfacht gesagt bedeutet dies, dass nur jene Bereiche weiter entwickelt werden können, welche durch soziale und äußere Bedingungen gefördert oder bereitgestellt werden (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 26). Das heißt Kinder, welche sich im freien Spiel mit anderen Kindern auseinandersetzen und durch Bereitstellen einer anregenden Umgebung miteinander kreativ spielen, bilden und fördern demzufolge eher kreative Prozesse heraus als jene, die das nicht tun. Durch das Bereitstellen und Zulassen kreativer bzw. offener Spielsituationen im Alltag eines Kindes begünstigen Bezugspersonen die Entwicklung. Denn diese ist nur möglich, wenn Kinder Neues entdecken und ausprobieren können. Dieses Lernverhalten wird als Exploration beschrieben. Das Spiel ist hierfür die optimale Grundlage. Und Spiel ist wie aus der Definition hervorgeht, stets ungezwungen. Auch kreative Prozesse entstehen am besten ohne Druck. Nur dann kann sich kreatives Potenzial voll entfalten. Unser Gehirn ist

besonders dann in der Lage die verschiedenen Bereiche des Wissens und der Erfahrung auf neuartige Weise miteinander zu verknüpfen, wenn die neuronalen Netzwerke weder mit zu viel noch mit zu wenig Stimulation versorgt werden. Die beste Voraussetzung dafür ist ungezwungen zu sein (vgl. Hüther, 2016, S. 30 - 31, 36). Die Lust am Entdecken der Umgebung von Dingen, sowie ihre Zusammenhänge zu erforschen, ist von Geburt an in uns verankert. Unser Belohnungszentrum motiviert unser Gehirn durch das Ausschütten von Botenstoffen erfolgreiche Situationen stets wieder aufzusuchen. Dies geschieht ebenfalls beim Bewältigen von Herausforderungen (vgl. Hüther, 2016, S. 37) oder „[...] immer dann, wenn es durch eine eigene Leistung gelingt, einen im Gehirn entstandenen Zustand von Inkohärenz wieder kohärent zu machen“ (Hüther, 2016, S. 37). Dieser Zustand entsteht meist aus einer Irritation einer nicht zuzuordnenden Wahrnehmung. Durch die Möglichkeit sich intensiv und ungezwungen mit der neuen Situation auseinanderzusetzen und diese eventuell zu lösen, entsteht durch die Produktion von Glückshormonen wie Dopamin ein Gefühl der Freude und Zufriedenheit. Somit werden alle Netzwerke, welche an diesem kreativen Prozess beteiligt waren gestärkt und nachhaltig verankert (vgl. Hüther, 2016, S. 37). Einfach gesagt ist es wie beim Lernen durch Wiederholung. Wir trainieren unser Gehirn auf das was wir tun. Das bedeutet, spielen Kinder kreativ, sind Sie es auch.

Aber wie verhält sich dies mit Kindern, welche sich der modernen Unterhaltungselektronik zuwenden und immer weniger auf die Möglichkeit der Kreativspiele zurückgreifen. Auch hierzu ist es zunächst nötig, zu betrachten wie unser Gehirn auf diese Reizstimulierung reagiert.

Wie bereits in Erfahrung gebracht, passt sich unser Gehirn an die Anforderungen unserer Umwelt an. Das bedeutet, beschäftigt sich ein Kind z.B. in erster Linie mit vorgefertigten Unterhaltungsmedien bei denen eine kreative Mitgestaltung kaum möglich ist, kann dieses Kind nur schwer kreative Prozesse entwickeln. Da diese überwiegend auf Unterhaltung ausgelegt sind. Unterhaltungsmedien sind oft einfach aufgebaut. Kinder erlernen den Umgang sehr unkompliziert, sodass sich schnell der erste Erfolg einstellt. Unser Gehirn reagiert ähnlich wie beim Bewältigen einer

spielerischen Herausforderung durch einen kreativen Prozess und sendet Botenstoffe aus, welche dieses Verhalten bestärken. Motorische und kognitive Fähigkeiten werden ebenfalls an die bestehenden Bedingungen angepasst (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 27–28). Besonders Bildschirmmedien fordern eine schnelle Reaktion auf Bildfolgen sowie das Lösen von Aufgaben in kurzer Zeit. Akustische und visuelle Reize stehen dabei im Vordergrund und stimulieren unser Gehirn. Das Problem hierbei, diese Erfahrungen lassen sich nicht ohne weiteres auf das reale Leben übertragen. Ein soziales Zusammenleben erlernt sich nur im gemeinsamen Miteinander. Das Reagieren auf schnelle und übermäßige Reizverarbeitung hilft dabei nur bedingt weiter. Hierbei besteht die Gefahr, dass in der Wahrnehmung des Kindes alltägliche Situationen als langweilig und uninteressant empfunden werden (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 28). Die Suche nach Orientierung im täglichen Miteinander kann dadurch beeinträchtigt werden. Der Hang zur Bequemlichkeit des Konsumierens und Stimulierens durch Unterhaltungselektronik steigt. Die eigene Person bestimmt überwiegend die persönliche Interessenlage und dies kann dazu führen, dass die Herausforderungen des realen Lebens keinen Anreiz mehr darstellen. Die Attraktivität der virtuellen Unterhaltungsmedien steigt dadurch zunehmend an und führt zu weiteren Anpassungen des Gehirns (vgl. Bergmann & Hüther, 2013, S. 93–94). Dieser schleichende Prozess könnte im schlimmsten Fall dazu führen, dass Kinder nicht mehr in der Lage sind sich kreativ mit Spielsachen auseinander zu setzen, da sie es als langweilig und anstrengend empfinden kreative Ideen zu entwickeln.

## 4.5. Auswirkungen auf Bildungsprozesse

Um zu verstehen wie und unter welchen Bedingungen Kinder am besten Lernen, sollte man auch hier zunächst betrachten, wie Lernen überhaupt funktioniert. Im Kapitel 4.4 wurde bereits erwähnt, dass Kinder zunächst durch Explorationsverhalten lernen. Das bedeutet sie erkunden ihre Umwelt und testen verschiedene Zusammenhänge durch Versuch und Irrtum. Ein höchst kreativer Prozess, bei dem Dinge, welche nicht zwingend oder offensichtlich in Verbindung stehen, miteinander kombiniert werden. Zwei dafür entscheidende Faktoren trägt jedes Kind von Geburt an in sich. Das ist zum einen die enge Bindung zu einer Bezugsperson und zum anderen die sich daraus ergebende Sicherheit Erfahrungen zu sammeln. Hierbei ist es Aufgabe der Bezugsperson die Lebenswelt des Kindes so zu gestalten, dass diese möglichst große Erfahrungsräume bietet und dergleichen auch zugelassen werden (Hüther, 2010, S. 70). Gerald Hüther (2010) nennt 6 Faktoren, welche dazu führen können die Möglichkeiten der Entfaltung des Kindes einzuschränken:

- „wenn Kinder in einer Welt aufwachsen, in der die Aneignung von Wissen und Bildung keinen Wert besitzt (Spaßgesellschaft),
- Wenn Kinder keine Grenzen bekommen, sich aktiv an der Gestaltung der Welt zu beteiligen (passiver Medienkonsum),
- Wenn Kinder keine Freiräume mehr finden, um ihre eigene Kreativität spielerisch zu entdecken (Funktionalisierung),
- Wenn Kinder mit Reizen überflutet, verunsichert und verängstigt werden (Überreizung),
- Wenn Kinder daran gehindert werden, eigene Erfahrungen bei der Bewältigung von Schwierigkeiten und Problemen zu machen (Verwöhnung),

- Wenn Kinder keine Anregung erfahren und mit ihren spezifischen Bedürfnissen und Wünschen nicht wahrgenommen werden (Vernachlässigung).“ (Hüther, 2010, S. 71)

Betrachtet man nun die Punkte 2, 3 und 4 etwas genauer, lassen sich verschiedene Hypothesen daraus ableiten. Zum einen scheint es einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Lernen zu geben. Das heißt, die Zeit in der sich die Kinder mit Unterhaltungselektronik und nicht mit den sich bietenden Erfahrungsräumen ihrer realen Umwelt kreativ auseinandersetzen, geht ihnen als Lernwelt verloren. Dies bezieht sich vor allem auf die Nutzung von Kreativspielen, da das Spiel an sich, in den ersten Lebensjahren das größte Lernpotenzial bietet. Auch Kreativität ist eine Fähigkeit, welche es gilt anzuwenden. Nur dann kann sie ihr volles Potenzial entwickeln. Nutzen Kinder überwiegend Medien, welche zur Unterhaltung entwickelt wurden, gewöhnt sich das Gehirn an diese Form der Stimulierung und fordert sie wieder ein. Ein Übermaß an zu verarbeitenden Reizen ist dabei nicht ungewöhnlich, welche es Kindern immer schwieriger machen Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 31).

Für die weitere Entwicklung des Lernverhaltens in Bezug auf die folgende Schulzeit kann dies bedeuten, dass entweder durch sensible und aufmerksame Lebensweltgestaltung der Bezugspersonen die Freude am Lernen und dem Auseinandersetzen mit Herausforderungen durch kreative Prozesse erhalten bleibt oder der Drang zum Erkunden der Umwelt wurde beispielsweise durch Überempfindlichkeit oder einem übermäßigen Medienkonsum unterdrückt. Natürlich gibt es ebenfalls eine Vielzahl an digitalen Lernspielen, um hier nur einige zu nennen: E-learning, Blended Learning, Gamification und ähnliche. Inwiefern diese Möglichkeiten des digitalen Lernens in der Lage sind das natürliche Explorationsverhalten zu ergänzen ist bisher nicht bekannt. Die verschiedenen Lernkonzepte des digitalen Lernens bieten allerdings eine Vielzahl differenzierter Einsatzmöglichkeiten. Jedoch stellt der gezielte Einsatz mit

entsprechendem Lehr- und Vermittlungshintergrund immer noch eine große Herausforderung dar. Eine Kombination verschiedener Lernkonzepte könnte sicherlich großes Potenzial beinhalten, jedoch vorwiegend bei der Integration in übliche Spiel- und Lernwelten. Dies muss jedoch erst durch weitere Studien bestätigt werden (Dadaczynski u. a., 2016, S. 210–211).

#### 4.6. Fazit

Vor allem die theoretisch fundierten Thesen aus der Gehirnforschung haben gezeigt, welche Auswirkungen der Konsum von Unterhaltungselektronik auf das kreative Spiel und somit auf die frühkindliche Entwicklung haben kann. Daraus ergeben sich weitreichendere Folgen auf Bildungsprozesse, das Lernverhalten der Kinder und auf die Kreativität an sich, deren Wichtigkeit und Potenzial ebenfalls deutlich gemacht wurden. Sicherlich bergen digitale Unterhaltungsmedien ebenso großes Potenzial, jedoch ist die Wichtigkeit eines verantwortungsbewussten Umgangs noch nicht selbstverständlich.

Aus den herausgestellten Zusammenhängen und Beobachtungen, aus meiner eigenen Praxis und den Erkenntnissen der kognitiven Entwicklungsforschung ergeben sich für mich folgende Hypothesen:

- Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto niedriger die Nutzung von Kreativspielen
- Je niedriger das allgemeine Bildungsniveau, desto niedriger die Nutzungsdauer von Kreativspielen
- Je freier der Zugang zu digitaler Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen
- Je größer die Annahme der Entwicklungsförderung von digitaler Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen
- Je höher die Kenntnisse bzgl. digitaler Medien, desto höher die Nutzung von Kreativspielen



- Je weniger gemeinsam vereinbarte Regeln, desto höher das Konfliktpotenzial
- Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto höher das Konfliktpotenzial
- Je jünger das Kind, desto höher die Nutzung von Kreativspielen

## 5. Hypothesen und Forschungsergebnisse

### 5.1. Hinleitung

Wie bereits erwähnt ergeben sich die folgenden Hypothesen aus den Beobachtungen meines beruflichen Alltags und aus den Thesen der unterschiedlichen Literatur in Bezug auf Unterhaltungselektronik, Kreativität und kognitiver Entwicklung. Hierbei soll überwiegend verdeutlicht werden, wie Unterhaltungselektronik das Kreativspiel beeinflusst, aber auch wechselseitige Beeinflussungen werden betrachtet. Die 250 entwickelten Fragebögen wurden an 2 Chemnitzer Grundschulen verteilt, die Rücklaufquote lag hier bei 34,8 %. Die vorliegende Auswertung wurde mit Excel durchgeführt. Hierzu wurden alle Fragebögen nummeriert in eine Tabelle (siehe beigefügte CD) übertragen und anschließend über Mengenzählung und Formeln gegenübergestellt. Nachdem zunächst eine Auswertung der allgemeinen Nutzungsdauer aufgeführt wird, soll im weiteren Verlauf des Kapitels darauf eingegangen werden wie sich diese Zahlen zusammensetzen. Die Auswertung der Daten wird faktenbezogen vorgenommen und unterliegt weiterhin der fachlichen Interpretation des Forschers.

## 5.2. Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto niedriger die Nutzung von Kreativspielen

Die erste Hypothese bezieht sich auf das Nutzungsverhalten der Kinder in Bezug auf Unterhaltungselektronik und Kreativspiele im Allgemeinen. Unterhaltungselektronik bezieht sich hierbei immer auf die vier aufgeführten Kategorien Fernsehen, Computer, Handy und Spielekonsole. Der Begriff Kreativspiel immer auf die vier Kategorien Materialspiel, Rollenspiel, Bewegungsspiel und Konstruktionsspiel. Zur Auswertung der Nennungen wurde eine Mengenausählung vorgenommen und diese in einem Diagramm gegenübergestellt. Hierbei wird deutlich, dass die Nutzungsdauer von Grundschulern im Bereich der Kreativspiele wesentlich höher liegt als die der genutzten Unterhaltungselektronik. Sowohl in den Bereichen mehr als 7 Std., 5 – 7 Std. und 3 – 5 Std. liegt die Nutzungsdauer über der von Unterhaltungselektronik. Bei 0 Std. Nutzung liegt die Zahl der Nennungen derjenigen die Unterhaltungselektronik mindestens ein Mal überhaupt nicht nutzen ebenfalls deutlich über der von Kreativspielen. Nur in einer Kategorie hält sich die Nutzungsdauer ungefähr die Waage. Bei 1 – 3 Std. Nutzung erhielten beide eine ähnliche Anzahl an Nennungen.

Zur Interpretation dieser Auswertung lässt sich sagen, dass Grundschulkinder scheinbar mehr Kreativspiele als Unterhaltungselektronik nutzen. Die Ähnlichkeit des Nutzungsverhalten von 1 – 3 Std. kann darauf hindeuten, dass Unterhaltungselektronik in den Haushalten allgegenwärtig ist, jedoch durch Eltern kontrolliert den Kindern nähergebracht werden soll und deshalb eine solch eingeschränkte Nutzung stattfindet.

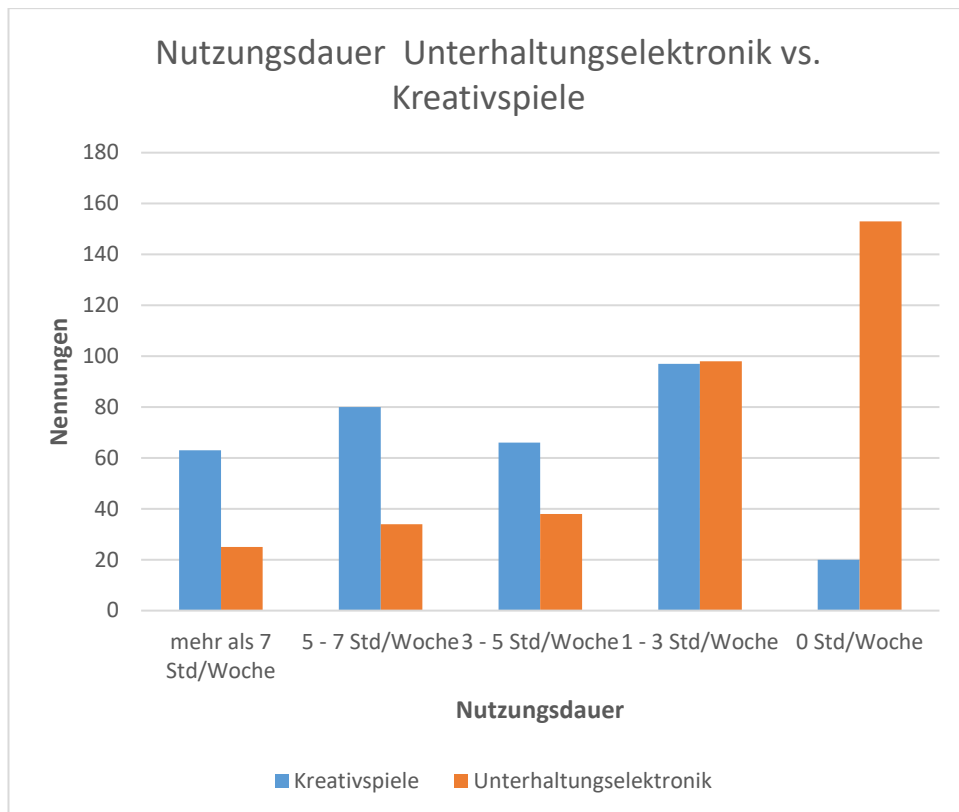


Abbildung 1 Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. Kreativspiel

### 5.3. Je niedriger das allgemeine Bildungsniveau, desto niedriger die Nutzungsdauer von Kreativspielen

Im folgenden Diagramm soll dargestellt werden, welche Auswirkung das allgemeine Bildungsniveau auf die Nutzungsdauer von Unterhaltungselektronik haben kann. Miteinander verglichen wurde die allgemeine Schulbildung in Form von Hauptschule, Realschule und Abitur der Befragten. Aufgrund der anteilig geringen Nennung von Hauptschulabsolventen wurde zur besseren Übersicht und Vergleichbarkeit die Nutzungsdauer prozentual auf eine Einzelperson zurück gerechnet. Am Diagramm zu erkennen ist, dass Kinder deren Eltern einen Hauptschulabschluss besitzen in den 3 Kategorien 5 – 7 Std., 3 – 5 Std. und 1 – 3 Std. häufiger Unterhaltungselektronik nutzen als Kinder von Eltern mit formell höherwertigerem Abschluss. Lediglich bei 7 Std. wurde eine häufigere Nutzung der Kinder von Realschulabsolventen und Abiturienten

verzeichnet. Ebenso nutzten mehr Kinder von Hauptschülern mindestens in einer Kategorie keine Unterhaltungselektronik.

Zusammengefasst ist festzuhalten, dass Kinder von Eltern welche einen Hauptschulabschluss besitzen im vorliegenden Fall öfter Unterhaltungselektronik nutzten, als Kinder deren Eltern einen formell höher qualifizierenden Abschluss besitzen. Ursache hierfür könnte eine geringere Sensibilität für die Nutzung von Unterhaltungselektronik und deren Auswirkung auf die Entwicklung ihres Kindes sein und sie die häufige Nutzung damit weniger hinterfragen. Digitale Wissensvermittlung, auch über deren Gefahren und Potenziale, ist heute Bestandteil einer jeden Schulbildung. Allerdings war die Zahl der Nennungen der Kategorie 0 ebenfalls sehr hoch. Hierbei könnte der finanzielle Status eine Rolle spielen. Da diese Kategorie sich auf die vier Unterkategorien Fernseher, Computer, Handy und Spielekonsole bezieht, kann es sein, dass gering verdienende Haushalte weniger der aufgeführten Unterhaltungselektronik zur Verfügung haben und deshalb wesentlich öfter in mindestens einer Kategorie 0 kreuzen müssen im Gegensatz zu Kindern von Eltern mit Realschulabschluss oder Abitur. Hier könnte genau das Gegenteil der Fall sein. Eine hohe Anzahl an verfügbaren Geräten der Unterhaltungselektronik jedoch mit verhältnismäßig ausgewogener Nutzung.

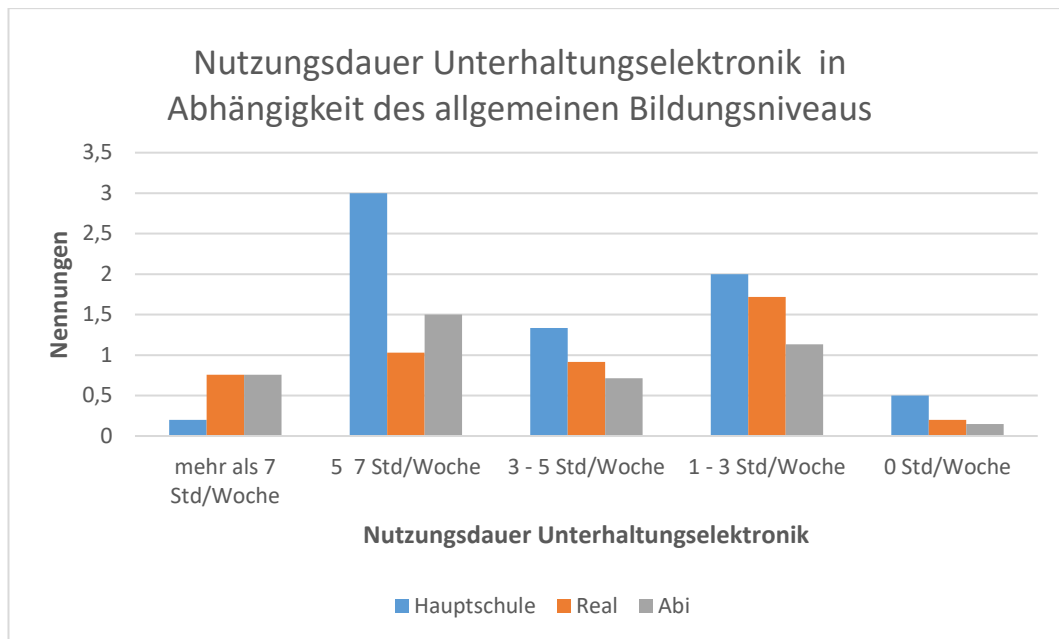


Abbildung 2: Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. allgemeines Bildungsniveau

#### 5.4. Je freier der Zugang zu digitaler Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen

Welche Auswirkung die Verfügbarkeit von Unterhaltungselektronik auf die Nutzungsdauer von Kreativspielen hat, soll im untenstehenden Diagramm dargestellt werden. Zur besseren Übersicht konzentriere ich mich auf die beiden gegensätzlichsten Kategorien. Zum einen Kinder die keinen Zugang zu Unterhaltungselektronik haben (siehe Abbildung 3 ganz links) und jene Kinder, die Unterhaltungselektronik in ihrem Kinderzimmer zur freien Verfügung haben (Abbildung 3 ganz rechts). Hierbei wird deutlich, dass bei Kindern, welche Unterhaltungselektronik mindestens einmal „gar nicht“ nutzen, die Nutzungsdauer von Kreativspielen in allen Kategorien der Nutzungsdauer wesentlich höher ist, als bei Kindern, welche Unterhaltungselektronik mindestens einmal „zur freien Verfügung“ haben. Dies könnte bedeuten, dass schon die uneingeschränkte Verfügbarkeit von nur einem Beschäftigungsangebot der Unterhaltungselektronik die Nutzungsdauer von Kreativspielen stark beeinträchtigt. Das lässt vermuten, dass wenn Kinder zwischen Unterhaltungselektronik und Kreativspielen wählen dürfen, sie sich tendenziell eher für die Unterhaltungselektronik

entscheiden würden. Allerdings gilt es hier davon auszugehen, dass Kinder, welche Unterhaltungselektronik zur freien Verfügung in ihrem Kinderzimmer haben, diese wahrscheinlich ohnehin häufiger nutzen.

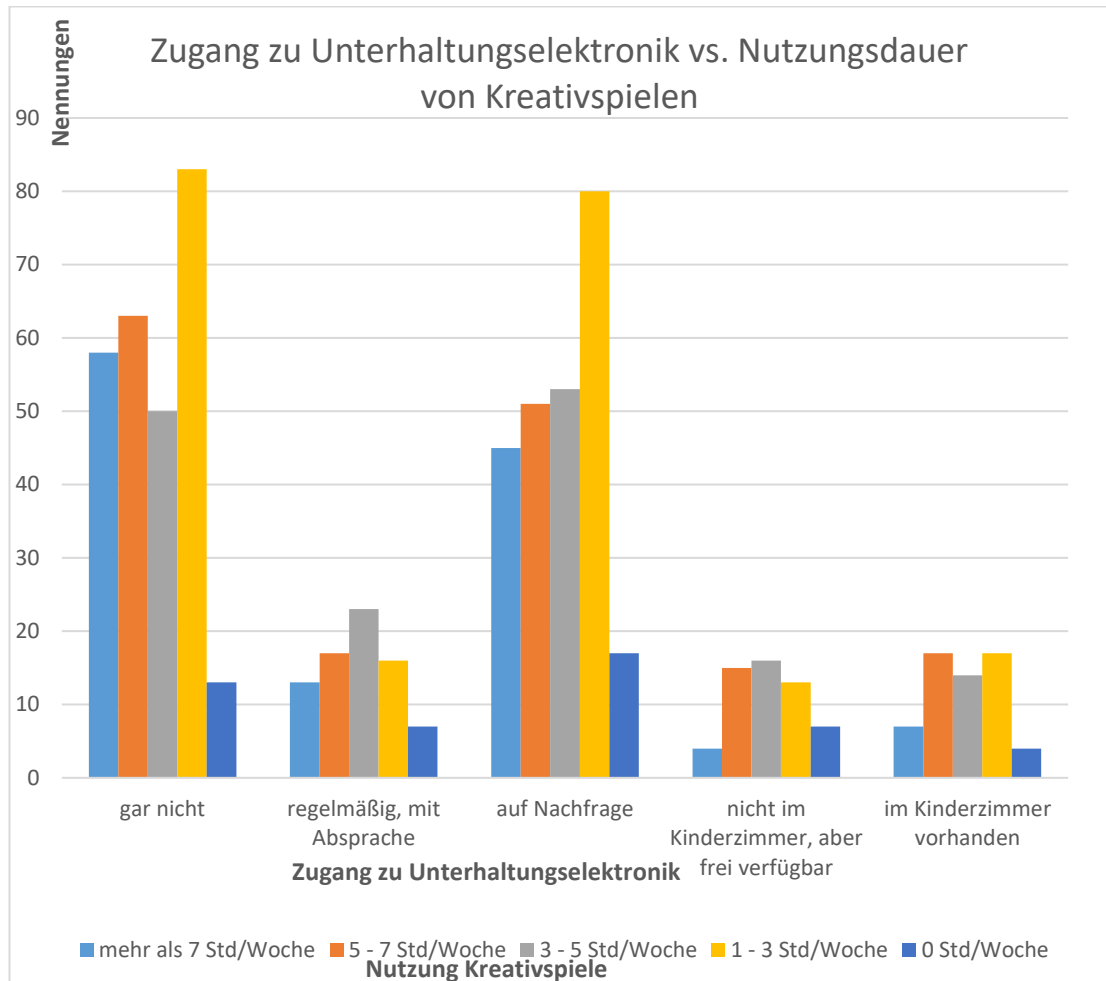


Abbildung 3: Verfügbarkeit Unterhaltungselektronik vs. Nutzungsdauer Kreativspiele

### 5.5. Je größer die Annahme der Entwicklungsförderung von Unterhaltungselektronik, desto geringer die Nutzung von Kreativspielen

Eine Vielzahl von Spielen oder Möglichkeiten der Beschäftigung aus dem Bereich Unterhaltungselektronik werben mit der Förderung verschiedener Entwicklungsbereiche der Kinder. Weshalb ich die Hypothese aufstellte, ob der Glaube daran das Unterhaltungselektronik entwicklungsfördernd sein kann dazu führt, dass diese auch öfter genutzt wird und im Gegenzug Kreativspiele weniger. Hierzu wurden die Eltern gefragt, ob sie vermuten, dass Unterhaltungselektronik in verschiedenen Entwicklungsbereichen fördernd sein kann. Ich begrenzte dies auf fünf Kategorien: Lernverhalten, Spielverhalten, Sozialverhalten, Kreativität/Phantasie und Bewegungsverhalten. Zunächst sollten sie lediglich kreuzen ob sie eine positive Auswirkung vermuten (Ja, weiß ich nicht und Nein). Betrachtet man die Kategorie der Kinder, welche Unterhaltungselektronik mehr als 7 Std. in der Woche nutzen, stellt man fest, dass die Kinder deren Eltern glauben Unterhaltungselektronik sei entwicklungsfördernd trotzdem Kreativspiele in hohem Maße nutzen. Auch in den folgenden Nutzungskategorien ist diese Zahl am höchsten. Daraus ließe sich schlussfolgern, dass der reine Glaube einer Entwicklungsförderung nicht ausreicht, um weniger Kreativspiele zu nutzen. Oder aber, dass ebenso eine Entwicklungsförderung von Kreativspielen angenommen und diese als genauso wichtig eingeschätzt wird.

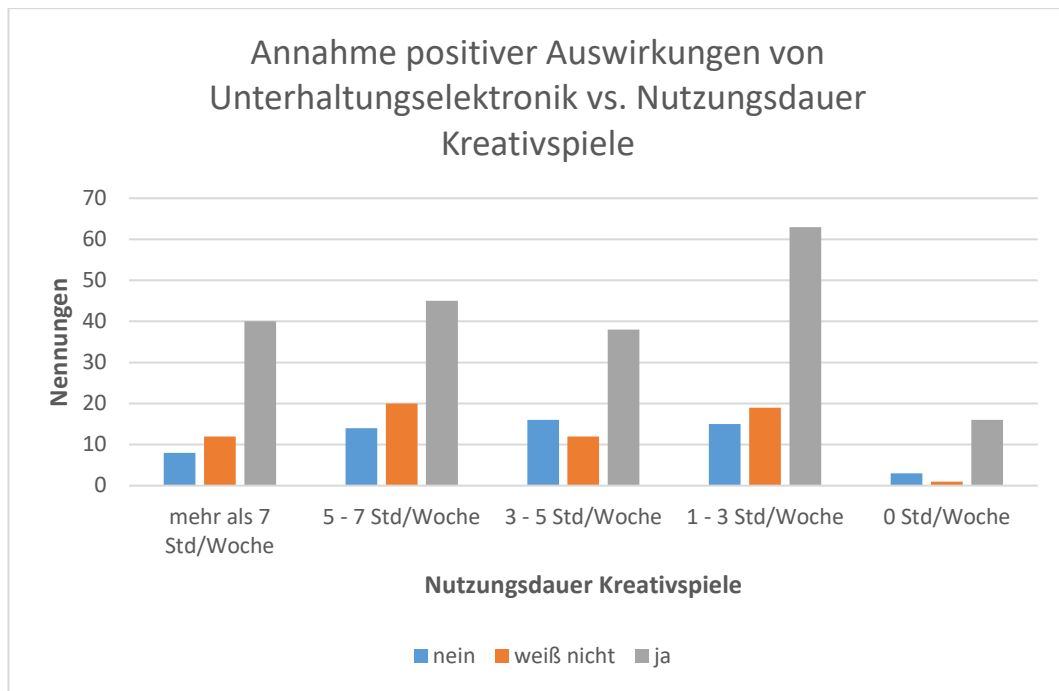


Abbildung 4: Annahme positiver Auswirkungen von Unterhaltungselektronik vs. Nutzungsdauer Kreativspiele

## 5.6. Je höher die Kenntnisse bzgl. digitaler Medien, desto höher die Nutzung von Kreativspielen

Um weiterhin die Auswirkungen der Kenntnisse von Eltern zum Thema Unterhaltungselektronik zu untersuchen, vertiefte ich diese Thematik. Nutzen Kinder, deren Eltern Fachkenntnissen zum Thema Unterhaltungselektronik bzw. Medien haben, häufiger Kreativspiele als Kinder, deren Eltern sich nicht so gut auskennen. Betrachtet man die Abbildung 5 ist zu sehen, dass die Mehrheit der Eltern angab Grundkenntnisse zu besitzen. In Bezug auf die verschiedenen Nutzungskategorien lässt sich festhalten, dass diese sehr gleichmäßig bedient werden. 1 – 3 Std. allerdings die am häufigsten genannte Nutzungsdauer ist. Ähnlich stellt sich dies bei den Kindern der Eltern dar, die angaben Fachkenntnisse zu besitzen. Hier bildet allerdings die Kategorie mehr als 7 Std. jene mit der geringsten Anzahl an Nennungen. Aufgrund der gleichmäßigen Verteilung an Nennungen in der Tabelle ist es schwierig Schlussfolgerungen abzuleiten. Sicherlich könnte man vermuten,



dass Eltern, welche sich fachkundig mit der Thematik auskennen, auch besser Potenziale und Gefahren abschätzen können. Deshalb die geringe Nutzungsdauer der 7 Std. Kategorie. Jedoch muss festgehalten werden, dass das Diagramm sich insgesamt recht ausgeglichen darstellt.

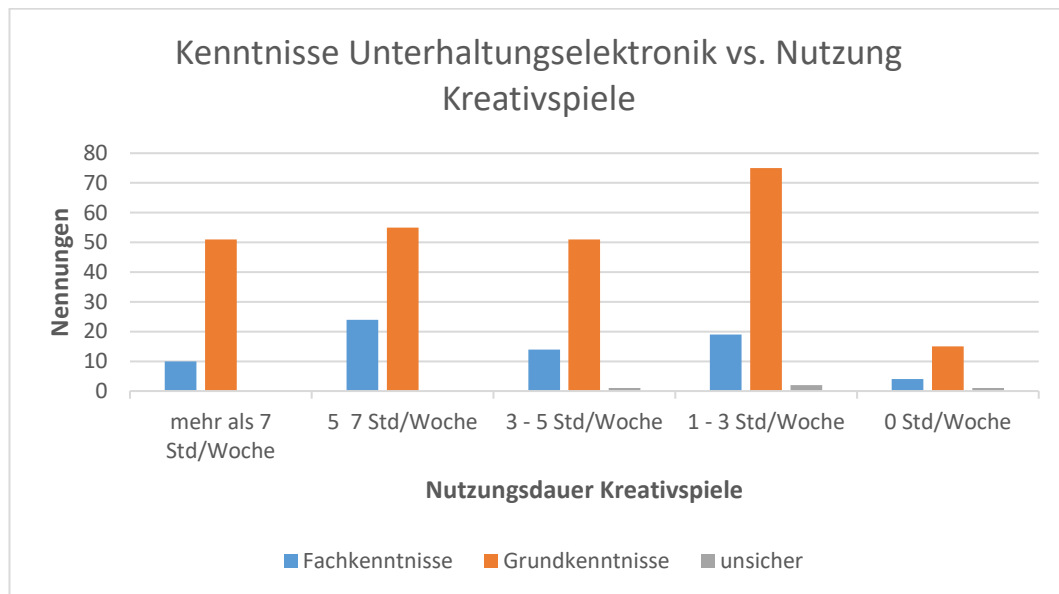


Abbildung 5: Kenntnisse Unterhaltungselektronik vs. Nutzung Kreativspiele

### 5.7. Je jünger das Kind, desto höher die Nutzung von Kreativspielen

Welchen Einfluss das Alter eines Kindes auf die Nutzung von Unterhaltungselektronik und Kreativspiele hat wurde untersucht, indem das Alter des Kindes der Nutzungsdauer gegenübergestellt wurde. Die Vermutung lag im Vorhinein darin, dass jüngere Kinder (ca. 6 – 8 Jahre) häufiger Kreativspiele und weniger Unterhaltungselektronik nutzen und ältere Kinder (ca. 9 – 11 Jahre) häufiger Unterhaltungselektronik und weniger Kreativspiele. Hierzu wurden zwei Diagramme im Vergleich abgebildet.

Betrachtet man zunächst Abbildung 6 ist zu sehen, dass Kreativspiele bis zum Alter von neun Jahren sehr häufig genutzt werden und danach deutlich weniger. Vor allem Elfjährige nutzen kaum noch Kreativspiele. Bei den Sechsjährigen sind die Nennungen derer die Kreativspiele mehr als 7 Std. nutzen im Vergleich zu den anderen Kategorien am höchsten. Im Bereich

der Sieben, Acht- und Neunjährigen stellt sich dies wieder sehr ausgeglichen dar.

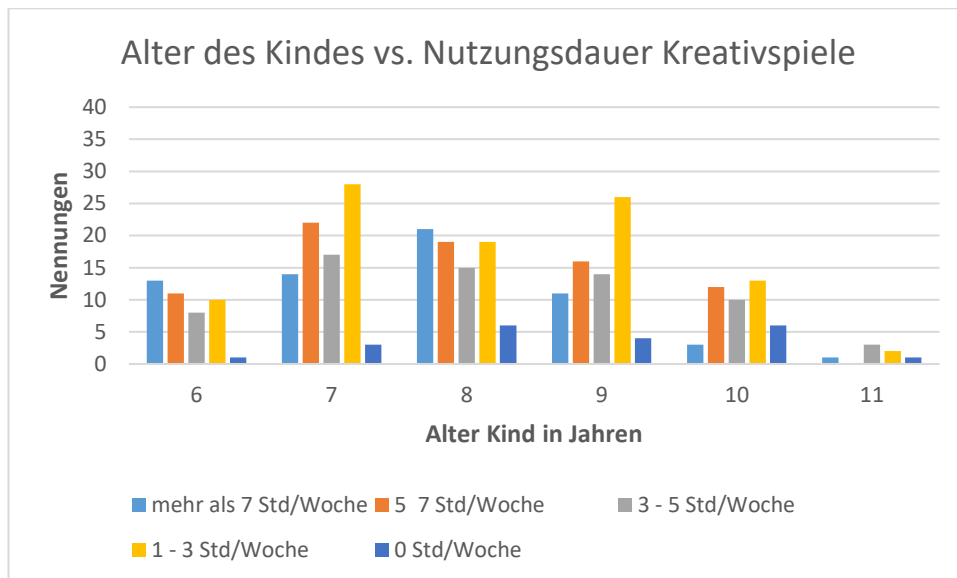


Abbildung 6: Alter Kind vs. Nutzungsdauer Kreativspiele

Vergleicht man dies nun mit der Abbildung 7 ist deutlich zu sehen, dass die Nutzungsdauer von Sechsjährigen in Bezug auf Unterhaltungselektronik sehr gering ist, die Zahl der Nennungen, welche angaben 0 Std. Unterhaltungselektronik zu nutzen jedoch sehr hoch. Betrachtet man den weiteren Verlauf ist festzuhalten, dass die Zahl der 0 Std. Nutzer tendenziell abnimmt. Im Bereich der Elfjährigen gab niemand an 0 Std Unterhaltungselektronik zu nutzen. Die Kategorie 1 - 3 Std. bildet in allen Altersstufen die höchste Anzahl an Nennungen. Sie steigt ab sechs Jahre bis neun Jahre mit dem Alter kontinuierlich an.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die zu Beginn gestellte Hypothese durchaus zutrifft. Die Ursache für diese Entwicklung lässt sich nur vermuten. Frühkindliches Spiel entwickelt sich im Laufe der Entwicklung von ganz allein. Unterhaltungselektronik an sich muss erst erlernt werden und ist meist für jüngere Kinder nicht konzipiert. Je älter die Kinder werden, desto mehr scheinen sie sich aber mit dieser Thematik auseinanderzusetzen und Unterhaltungselektronik die Kreativspiele zum Teil zu ersetzen.

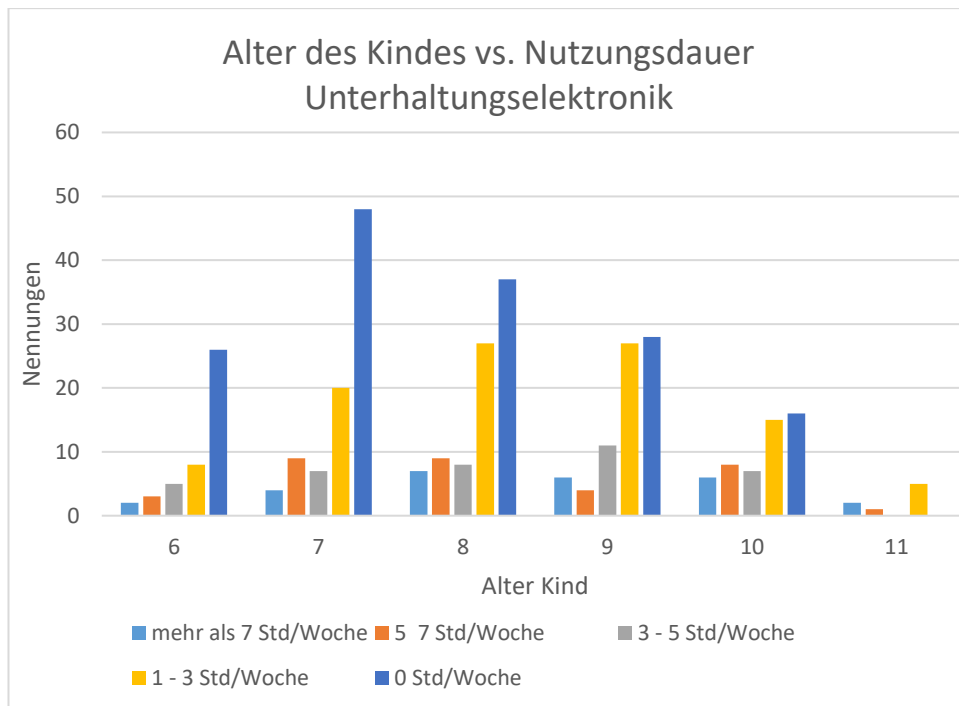


Abbildung 7: Alter Kind vs. Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik

### 5.8. Je höher die Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungselektronik, desto höher das Konfliktpotenzial

Im Laufe der Beobachtungen meines beruflichen Alltags stellte ich fest, dass es oftmals zu Konflikten zwischen Eltern und ihren Kindern bezüglich der Nutzung von Unterhaltungselektronik gekommen ist. Aus diesem Grund stellte sich mir die Frage, ob die Nutzungsdauer von Unterhaltungselektronik eine Auswirkung auf das Konfliktpotenzial haben kann. Die Eltern wurden befragt, inwiefern die Nutzungsdauer schon zu Konflikten geführt hat. Hierbei war es ihnen möglich zwischen „Ja oft“, „manchmal“ und „Nie“ zu wählen. Abbildung 8 zeigt, Eltern deren Kinder mehr als 7 Std. Unterhaltungselektronik pro Woche nutzen gaben am wenigsten häufig an sich über die Nutzungsdauer zu streiten. Hingegen ist zu erkennen, dass die Anzahl derjenigen, die Angaben sich manchmal darüber zu streiten, mit fallender Nutzungsdauer steigt.

Entgegen meiner ersten Vermutung erschien mir dies nicht schlüssig. Allerdings liegt die Vermutung nahe, dass Kinder, welche häufig

Unterhaltungselektronik nutzen dürfen, auch keinen Grund haben sich darüber mit ihren Eltern zu streiten. Hingegen Eltern, welche die Nutzung stark regulieren zu scheinen, sich öfter mit ihren Kindern zu dieser Thematik auseinandersetzen müssen. Inwiefern Regeln dazu beitragen können diese Regulierung gemeinsam und sinnvoll zu erstellen, wird im folgenden Kapitel näher betrachtet.

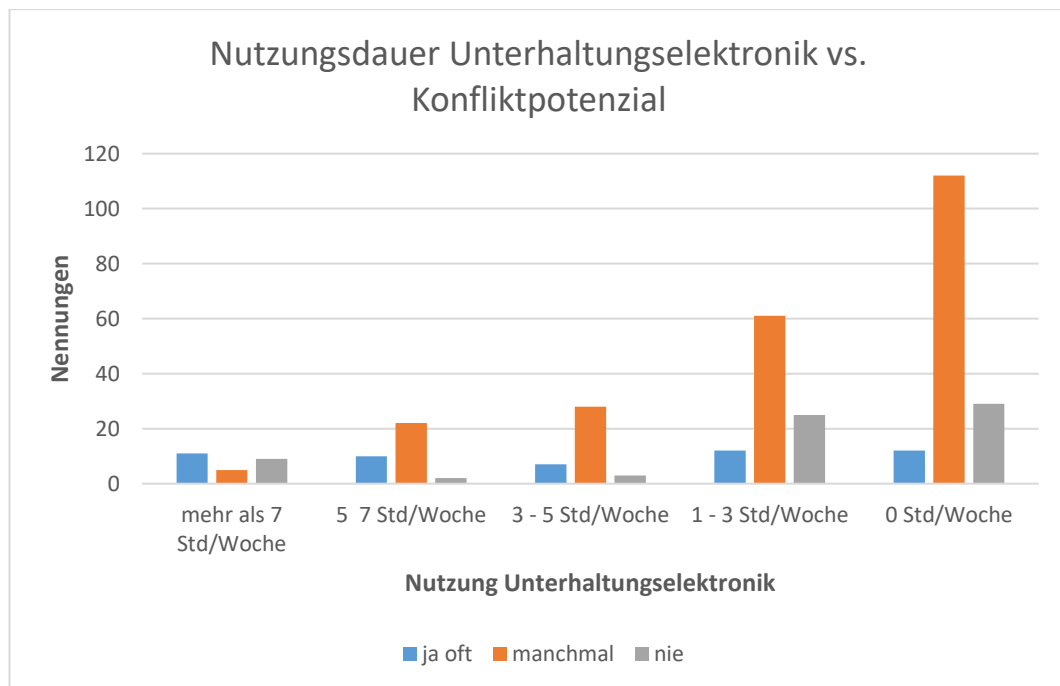


Abbildung 8: Nutzungsdauer Unterhaltungselektronik vs. Konfliktpotenzial

### 5.9. Je weniger gemeinsam vereinbarte Regeln, desto höher das Konfliktpotenzial

Ob gemeinsam vereinbarte Regeln das Konfliktpotenzial wie z.B. im vorangegangenen Kapitel bei geringer Nutzungsdauer senken können, soll Abbildung 9 zeigen. Wurden Regeln gemeinsam erstellt, zeigte sich die deutlich größte Anzahl an Nennungen von Eltern, welche sich nie mit ihren Kindern über die Nutzung streiten müssen. Haben die Eltern die Regeln erstellt oder diese sich „einfach ergeben“ ist die Zahl der Nennungen derer, die sich nie Konflikte austragen müssen, deutlich geringer. Dies weist darauf hin, wie wichtig das Mitbestimmungsrecht der Kinder. Selbstwirksamkeit zu entwickeln und durch die gemeinsame

Auseinandersetzung mit ihren Eltern ein Bewusstsein zu diesem Thema erlernen, dass eine erhöhte Sensibilität fördert. Allerdings zeigt die Abbildung ebenso eine erhöhte Anzahl an „manchmal“ Nennungen der Konflikte im selben Bereich. Die Ursache hierfür müsste in weiteren Zusammenhängen näher untersucht und noch differenzierter betrachtet werden.

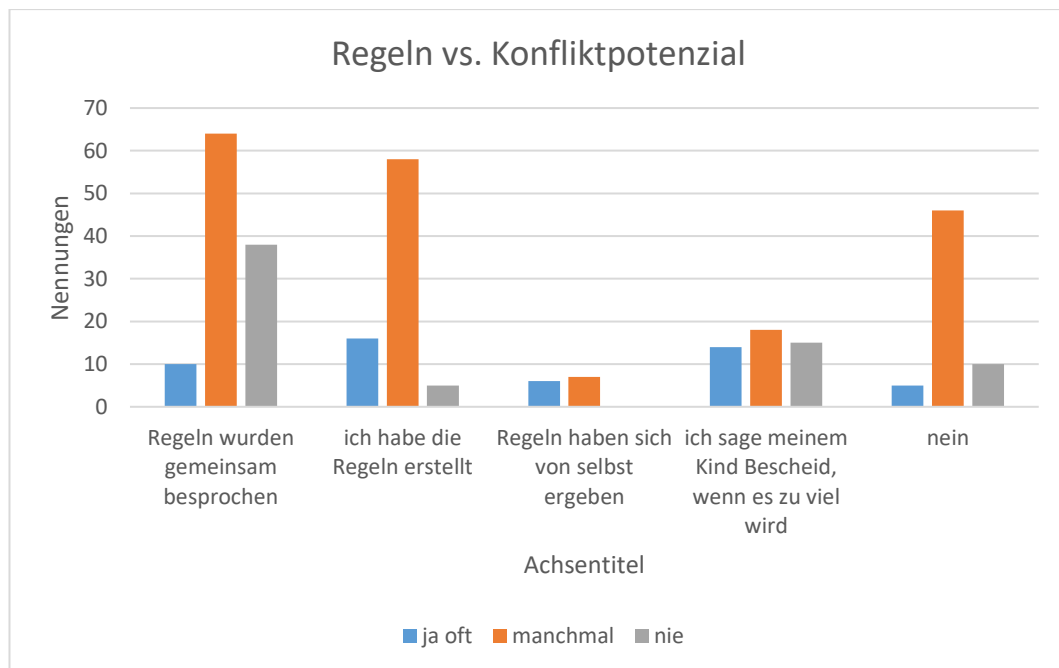


Abbildung 9: Regeln vs. Konfliktpotenzial

## 5.10. Fazit

Die Untersuchungsergebnisse haben verdeutlicht, dass sich zum einen wesentlich mehr Grundschulkinder mit Kreativspielen beschäftigen als mit Unterhaltungselektronik. Allerdings ist hierbei ein deutlicher Trend zu erkennen. Kinder im Alter von sechs – acht Jahren beschäftigen sich mehr mit Kreativspielen als mit Unterhaltungselektronik. Im folgenden Zeitraum von neun – elf Jahren scheint sich dieses Verhalten zu verändern. Die Kinder nutzen deutlich mehr Unterhaltungselektronik und im Verhältnis weniger Kreativspiele. Das Bildungsniveau der Eltern scheint in Bezug auf die Nutzung bedingt eine Rolle zu spielen. In 3 Kategorien der Nutzungsdauer war die Gruppe der Hauptschüler jene mit den meisten Nennungen. Dies scheint sich aber mutmaßlich durch andere Faktoren wie,

Verfügbarkeit der elektronischen Geräte, wieder einzuschränken. Wesentlich weniger Einfluss hat sowohl die „Annahme einer Entwicklungsförderung der Unterhaltungselektronik“, als auch die „Kenntnisse“ der Eltern zu dieser Thematik auf die Nutzung von Kreativspielen. Die freie Verfügbarkeit der Unterhaltungselektronik im Kinderzimmer hat hingegen weitaus größere Auswirkungen auf das Nutzungsverhalten. Kinder, welche mindestens ein Gerät der Unterhaltungselektronik zur Verfügung haben, nutzen dies auch wesentlich häufiger und favorisieren es scheinbar sogar gegenüber Kreativspielen. Eine durch Eltern regulierte Nutzungsdauer führt offenbar öfter zu Konflikten als wenn Kinder häufig Unterhaltungselektronik nutzen. Dann gibt es scheinbar keine Grundlage für einen Konflikt. Durch die Beteiligung der Kinder beim Erstellen der Regeln zur Nutzung von Unterhaltungselektronik kann das Konfliktpotenzial gesenkt werden. Zusammenfassend ist zu sagen, dass Kreativspiele vor allem von Eltern als sehr wichtig angesehen werden, Unterhaltungselektronik als großes Potenzial, welches aber auch viele Gefahren birgt. Allerdings scheint es immer schwieriger zu werden die Kinder nicht zu früh und verantwortungsbewusst an diese heranzuführen. Die Gestaltung, der zur Unterhaltung dienenden Geräte durch schnelle Erfolgserlebnisse, einfache Bedienung und hohe kognitive Stimulierung führt zu steigender Nutzungseinforderung durch die Kinder und bringt die Eltern mehr und mehr in die Verantwortung dies zu regulieren und sich selbst damit auseinanderzusetzen.

Die Interpretationen der Ergebnisse der einzelnen Abbildungen bilden zum Großteil die Grundlage der Erstellung neuer Hypothesen, welche in weiteren Untersuchungen differenziert betrachtet werden müssten, um diese wiederum zu bestätigen oder zu widerlegen.

## 6. Bedeutung der Forschungsergebnisse für die Soziale Arbeit

### 6.1. Hinleitung

Aus den vorangegangenen Erkenntnissen und Theorien wird deutlich, dass Kinder sich heutzutage einer veränderten Umwelt anpassen müssen und in diesem Zusammenhang veränderten Entwicklungsaufgaben gegenübersehen. Während vor einigen Jahren die Interaktion mit anderen Kindern im Vordergrund der täglichen Beschäftigung stand, steigt heutzutage das Angebot an vorgefertigter Alleinunterhaltung, vor allem im Bereich der Digitalisierung. Die Erfahrungsräume der Kinder werden „eingetauscht“ gegen höchst stimulierende Unterhaltungselektronik mit leicht zu erreichendem Erfolgserlebnis. Erik Homburg Erikson beschreibt in seinem Stufenmodell der psychosozialen Entwicklung, welchen Entwicklungsaufgaben Kinder gegenüberstehen und wie wichtig die Bewältigung dieser „Krisen“ für deren weitere Entwicklung ist. Dies wird die Grundlage im ersten Abschnitt dieses Kapitels bilden. Daraus resultierend, werde ich kurz benennen, welche „neuen“ Herausforderungen sich durch die veränderte Lebenswelt der Kinder aber auch der Eltern und Fachkräfte ergeben. Anschließend werden Schwerpunkte für Handlungsansätze zum Umgang mit dieser veränderten Situation aufgezeigt.

## 6.2. Entwicklungsaufgaben von Grundschulkindern und sich durch die veränderte Lebenswelt angepasste Veränderungen

Erikson entwickelte sein Stufenmodell in Anlehnung bzw. Erweiterung der Phasentheorie Sigmund Freuds. Scheck (2014) beschreibt in ihrer Kurzstudie über das Stufenmodell von Erikson die Bewältigung von Krisen, welche in ihrer Begriffsanwendung keineswegs negativ geprägt sind, in das Zentrum von Eriksons Theorie. Sie definiert die Krise vielmehr als Herausforderung, welcher sich die jeweilige Person stellen muss. Die Lösung der verschiedenen Phasen bildet stets die Grundlage für die Nachfolgende. Die Erfahrung einer konstruktiven Lösung wird in das persönliche Selbstbild übernommen und prägt dieses dauerhaft. Erikson sieht die Entwicklung des Menschen als einen lebenslangen Prozess (vgl. Scheck, 2014, S. 3).

Stufenmodell nach Erikson:

	1	2	3	4	5	6	7	8	
I Säuglingsalter	Urvertrauen gg. Mißtrauen				Unipolarität gg. Vorzeitige Selbst-Differenzierung				I. Säuglingsalter
II Kleinkindalter		Autonomie gg. Scham und Zweifel			Bipolarität gg. Autismus				II. Kleinkindalter
III Spielalter			Initiative gg. Schuldgefühl		Spiel-Identifikation gg. (ödipale) Phantasie-Identitäten				III. Spielalter
IV Schulalter				Wertsinn gg. Minderwertigkeitsgefühl	Arbeitsidentifikation gg. Identitätssperre				IV. Schulalter
V Adoleszenz	Zeitperspektive gg. Zeitdiffusion	Selbstgewißheit gg. Peinliche Identitätsbewußtheit	Experimentieren mit Rollen gg. Negative Identitätswahl	Zutrauen zur eigenen Leistung gg. Arbeitslähmung	Identität gg. Identitätsdiffusion	Sexuelle Identität gg. bisexuelle Diffusion	Führungspolarisierung gg. Autoritätsdiffusion	Idologische Polarisierung gg. Diffusion der Ideale	V Adoleszenz
VI Frühes Erwachsenenalter					Solidarität gg. Soziale Isolierung	Intimität gg. Isolierung			VI Frühes Erwachsenenalter
VII Erwachsenenalter							Generativität gg. Selbst-Absorption		VII Erwachsenenalter
VIII Reifes Erwachsenenalter								Integrität gg. Lebens-Ekel	VIII Reifes Erwachsenenalter

Abbildung 10: Stufenmodell nach Erikson aus Scheck (Scheck, 2014, S. 22)



Da der Schwerpunkt dieser Arbeit im Grundschulbereich liegt, soll hier vor allem die von Erikson als IV. Phase „Werksinn gegen Minderwertigkeitsgefühl“ (Erikson, 1959, S. 98) benannt, näher betrachten. Erikson sieht hier die kognitive Einstellung des Kindes zum Lernen als Mittel die neue Erfahrungswelt zu erkunden. Er geht davon aus, dass Kinder grundlegend Neues entdecken und lernen wollen. Auf der Suche nach Selbstwirksamkeit und Produktivität versuchen sie Anteil an der Erwachsenenwelt zu nehmen. Anerkennung seitens der Bezugsperson nimmt hierbei eine bestätigende Rolle ein. Die Vorbildfunktion, welche sich daraus ergibt, bildet die Grundlage des Nachahmens und Austestens von verschiedenen Verhaltensweisen (vgl. Erikson, 1959, S. 98).

Der Bedeutung des Spiels misst Erikson ebenfalls große Wichtigkeit bei. Scheck (2014) beschreibt, dass Eriksons Meinung nach, Kinder eine Vielzahl an Erfahrungen im Spiel verarbeiten. Dies soll eine zusätzliche Vorbereitung auf zukünftige Ereignisse darstellen. Sozusagen eine Möglichkeit, Beobachtungen und neue Fähigkeiten ungezwungen auszuprobieren. Eine Reproduktion der Realität im Spiel. Dies geschieht nicht nur allein, sondern vor allem in der Aktion miteinander, machen die Kinder wichtige Erfahrungen. Sie lernen sich untereinander auszutauschen, Rücksicht zu nehmen, Empathie und Wertschätzung zu zeigen (vgl. Scheck, 2014, S. 14). „Das Kind möchte nützlich sein und etwas leisten, es entwickelt die Lust an Wissen, Zielstrebigkeit, Genauigkeit, Perfektion und Ausdauer, es möchte etwas schaffen“ (Scheck, 2014, S. 12). Durch das Erlernen neuer Fertigkeiten erlangt das Kind recht schnell Anerkennung seitens der Eltern, Lehrer, anderer Kinder oder Bezugspersonen. Diese positive Lernerfahrung löst, wie wir bereits im Kapitel 4.4 erfahren haben ein bestätigendes Glückgefühl aus. Dies führt bestenfalls zu einem intrinsisch motiviertem Lernverhalten, welches das Kind antreibt weitere Herausforderungen zu suchen. Somit sinkt die Gefahr der Entstehung eines Gefühls der Minderwertigkeit bei evtl. Misserfolgen. Jedoch gilt stets ein Gleichgewicht zwischen Arbeit und Kreativität sowie Spiellust zu erhalten, um zu verhindern, dass das Kind seinen ganzen Selbstwert aus nur einem Erfahrungsraum bezieht (vgl. Scheck, 2014, S. 12). Erikson misst der

kreativen Auseinandersetzung mit seiner Umgebung große Bedeutung bei, um vielfältige und alternative Erfahrungen zu machen.

„Erfährt das Kind in dieser Phase Erfolgserlebnisse, zugetraute Verantwortung, positive Rollenzuweisung und nicht ständige Frustration, Angst machende Lehrmethoden (insbesondere in der Schule) und ausschließliche Akzeptanz durch Leistung, so kann es die Krise in dieser Phase erfolgreich überwinden“ (Scheck, 2014, S. 13), zitiert Scheck (2014) Erikson.

Erikson sieht in dieser Phase ein hohes Potenzial die Ressourcen sozialer Beziehungen zu nutzen und deren Wert schätzen zu lernen (vgl. Scheck, 2014, S. 13)

Vergleicht man nun die von Erikson aufgezeigten Entwicklungsanforderungen an Grundschulkinder mit den Untersuchungsergebnissen aus den vorangegangenen Kapiteln, ergeben sich für mich folgende Ergänzungen der Entwicklungsaufgaben:

- Entwickeln einer Medienkompetenz
- Unterscheidung förderlicher Bestätigung/Anerkennung durch die eigene kreative Leistung vs. Stimulierung durch vorgefertigte Unterhaltungselektronik
- Erkennen der Wichtigkeit des persönlichen Miteinander
- Verarbeitung der Wichtigkeit einer Vielzahl an Reizen
- Ein Gleichgewicht verschiedener Erfahrungsräume zu wahren und deren Potenziale zu nutzen und gegenseitig zu ergänzen (dazu zählen ebenso digitale Endgeräte)

### 6.3. Schwerpunkte von Handlungsansätze für Fachkräfte und Eltern

Grundschulkinder lernen aus erster Hand. Sie übernehmen und testen vor allem Verhaltensweisen, welche ihre Bezugspersonen ihnen vorleben. Es ist wichtig sich dieser Rolle bewusst zu sein. Dennoch ist es nötig, sich mit den Interessen der Kinder auseinander zu setzen. Nur dann werden die Kinder, im Rahmen einer vertrauensvollen Beziehung, Rat annehmen. Wer vermitteln kann, dass er sich mit den Themen, welche oft zu Konflikten führen, gut auskennt, zeigt das er in der Lage ist, diese auch gut einzuschätzen. Aber es hilft ihm auch die Faszination, welche sich für das Kind dahinter verbirgt, zu verstehen und dadurch Verständnis für die Situation zu entwickeln. Dies gilt ebenso für die Nutzung von Unterhaltungselektronik als auch in Bezug auf viele andere Bereiche der kindlichen Lebenswelt.

Um zu verhindern, dass Kinder Unterhaltungselektronik lediglich als Kompensation ihrer Gefühlswelt oder als Ersatzbefriedigung von Erfolgserlebnissen verwenden, müssen verschiedenste Erfahrungsräume und Orientierungen geboten werden (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 85) :

- „Klare durchschaubare Regeln und Strukturen, die man erkennen und einhalten muss, um sich zurechtzufinden.
- Entscheidungen, die man selbständig treffen und verantworten muss, um selbstbewusst zu werden.
- Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben muss, um ans Ziel zu kommen.
- Umsicht, die man entwickeln muss, um erfolgreich zu sein.
- Abenteuer, unerwartete Ereignisse und überraschende Situationen, die man erleben, auch Gefahren, die man bestehen kann, um daran zu wachsen.
- Ziele, die man vor Augen hat und die erreichbar sind, damit das Leben Sinn macht. Und nicht zuletzt

- Vorbilder, an denen man sich orientieren, mit denen man sich identifizieren und denen man nacheifern kann, weil sie etwas ausstrahlen, das man selbst (noch) nicht entwickelt hat.“ (Bergmann & Hüther, 2013, S. 165–166)

Grundschulkinder sind nur bedingt in der Lage von allein abzuschätzen, welche Beschäftigungen für sie förderlich oder hemmend sind. Aus diesem Grund sind sie darauf angewiesen von ihren Bezugspersonen, sei dies Zuhause oder in der Schule, angeleitet zu werden. Die Vorbereitung einer entsprechend anregenden Umgebung liegt ebenfalls in der Verantwortung der Fachkräfte und/oder Bezugsperson. Vor allem Spielräume, als Möglichkeit der kreativen Verarbeitung von täglichen Situationen, müssen geboten werden. Da sich Kreativität im Rahmen der massiven Nutzung von Unterhaltungselektronik rückläufig entwickeln zu scheint, ist es nötig kreative Situationen zu schaffen. Dies gelingt allerdings nicht durch die übermäßige Beschaffung an Unmengen von diversen Spielsachen. Weniger ist auch hier mehr. Nur wenn Dinge auch zweckfremd verwendet werden müssen oder können, weil nicht für jede Situation ein Spielzeug vorhanden ist und Freiraum für Langeweile und Pausen zur Verfügung steht, vor allem dann kann Kreativität entstehen (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 101). Weiterhin können hier nicht nur kreative Prozesse, sondern ebenso alle Sinne, die Wahrnehmung verschiedenster Situationen und sozialer Kompetenzen gefördert werden. Ziel sollte es sein:

- Das eigene Verhalten zu Begründen und selbst zu entscheiden
- Selbstbewusstsein zu entwickeln
- Selbstreflexion zu erlangen
- Respekt vor den Meinungen anderer
- Erkennen von eigenen Ängsten und diese Benennen
- Wahrnehmen unangenehmer Gefühle und deren konstruktiver Abbau

- Zuhören und Vorstellungen im Kontext formulieren
- Lob und Anerkennung richtig Bewerten
- Sich selbst weder ab noch überbewerten
- Bewältigungsstrategien für Konfliktsituationen zu entwickeln (vgl. Böttger & Reich, 2000, S. 13–14)

Eine positive Beziehung der Eltern, Pädagogen und Gleichaltrigen in der näheren Umgebung der Kinder hilft dabei, ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln, differenzierte Erfahrungen zu machen, kreativ und ungezwungen zu spielen und darüber positive Erlebnisse durch Anerkennung der eigenen Person zu fördern. Eine Kompensation durch schnelle und einfache Erfolgserlebnisse an Unterhaltungsmedien ist demnach nicht nötig (vgl. Möller & Glaschke, 2013, S. 101).

#### 6.4. Fazit

Es sollte das Anliegen eines jeden Erziehenden sein, seinem Kind jegliche entwicklungsfördernde Potenziale zu eröffnen. Im Zeitalter der immer größer werdenden Digitalisierung, wäre es keineswegs zeitgemäß, Kinder von dieser Entwicklung zu isolieren. Viel entscheidender ist es, sie auf diese Erfahrungsräume vorzubereiten. Kinder sollten in ihrer Selbstwirksamkeit durch eine starke Bindung zu Bezugspersonen, Struktur und Selbstvertrauen in ihrer Selbstkompetenz so gefestigt werden, dass sie in der Lage sind, das Bestmögliche aus den sich bietenden Angeboten zu lernen. Digitale Medien bieten sicherlich solche Erfahrungsräume, auf die gesundheitsfördernden Aspekte wurde ja bereits eingegangen. Unterhaltungselektronik an sich, ist grundlegend nicht darauf ausgelegt Wissen oder Kompetenzen zu vermitteln. Positive Effekte auf Fertigkeiten ergeben sich eher beiläufig. In Bezug auf Kreativität ist festzuhalten, dass diese durch übermäßige Nutzung digitaler Unterhaltungselektronik nur begrenzt gefördert werden kann. Durch die Vorgabe an

Lösungsmöglichkeiten und Hilfsmitteln, der in den Spielen gestellten Rätsel, ergeben sich keine vergleichbaren Erfahrungsräume wie im Kreativspiel. Aktuell wird in den Medien darüber diskutiert, Computersucht in den Katalog der „Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme“ aufzunehmen. Zwei Symptome hierbei sind, eine erhöhte Nutzungsdauer, sowie die Abspaltung von der realen Außenwelt. Beispiele die in der vorangegangenen Untersuchung ebenfalls als problematisch herausgestellt wurden und die Gefahr dahinter nochmals verdeutlichen. Kreativität muss ebenso wie jede andere Fähigkeit stets gefördert werden, lernen durch Wiederholung. Aus diesem Grund verlieren die meisten Erwachsene diese Fähigkeit oftmals. Es sei denn, sie sind berufsbedingt darauf angewiesen oder beschäftigen sich privat kreativ. Dies scheint auch der Grund zu sein, weshalb Kreativität zumeist nur mit bestimmten Berufsgruppen in Verbindung gebracht wird. Allerdings sollte auch für alle andere Kreativität ein hohes Gut sein, welches es zu fördern und zu erhalten gilt.

# Anlagen

# **Befragung zum Thema**

## **„Auswirkungen der modernen Unterhaltungselektronik auf das kreative Spiel“**

Im Rahmen meines Studiums der Sozialen Arbeit schreibe ich derzeit meine Abschlussarbeit. Ich würde mich sehr über Ihre Teilnahme freuen. Die Umfrage findet völlig anonym statt.

Seit vielen Jahren versuchen Verhaltensforscher herauszufinden welchen Effekt digitale Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Die gewonnenen Erkenntnisse reichen von gesundheitsfördernd bis gesundheitsbedenklich. Im Zusammenhang mit Kreativität bzw. Kreativspielen ist bisher nur wenig bekannt. Diese Umfrage soll dazu beitragen, Potenziale und Herausforderungen zu definieren und gesundheitsfördernde oder präventive Aspekte zu verdeutlichen. Kreativität bedeutet längst nicht nur künstlerisch begabt zu sein. Organisation, Struktur und Problemlösung sind ebenso ein Teil von Kreativität. Befinden wir uns in einem Wandel, welcher Kreativität mit Hilfe von digitalen Medien fördert oder laufen wir Gefahr den Blick für „typische“ Kreativspiele und ihre Wichtigkeit zu verlieren!?



**Fragebogen zur Nutzung von Medien bei  
Grundschulkindern  
- Elternbefragung -**

<b>Wie alt sind Sie</b>	<input type="checkbox"/> unter 26 Jahre <input type="checkbox"/> 26-30 Jahre <input type="checkbox"/> 31-40 Jahre <input type="checkbox"/> über 40 Jahr				
<b>Ihr Geschlecht</b>	<input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> weiblich				
<b>Höchster Schulabschluss</b>	<input type="checkbox"/> Hauptschulabschluss <input type="checkbox"/> Realschulabschluss <input type="checkbox"/> Abitur/Fachabitur				
<b>Höchster berufsqualifizierender Abschluss</b>	<input type="checkbox"/> keiner <input type="checkbox"/> abgeschlossene Berufsausbildung <input type="checkbox"/> Hochschulabschluss <input type="checkbox"/> Promotion				
<b>Beruf</b>	Bezeichnung:				
<b>Alter Ihres Kindes</b>	<input type="checkbox"/> 6 Jahre <input type="checkbox"/> 7 Jahre <input type="checkbox"/> 8 Jahre <input type="checkbox"/> 9 Jahre <input type="checkbox"/> 10 Jahre <input type="checkbox"/> 11 Jahre				
<b>Anzahl Ihrer Kinder</b>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 und mehr				
<b>Geschlecht Ihres Kindes</b>	<input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> weiblich				
<b>Teil A: Relevanz von Unterhaltungselektronik</b>					
<b>Wie häufig nutzt Ihr Kind folgende Unterhaltungselektronik:</b>	<b>Mehr als 7 Std/Woche</b>	<b>5 – 7 Std/Woche</b>	<b>3 – 5 Std/Woche</b>	<b>1 – 3 Std/Woche</b>	<b>0 Std/Woche</b>
Fernseher (Film, Serie o.ä.)					
Computer (Spiele, YouTube)					
Handy					
Spielekonsole					
<b>Zu welchem dieser Medien hat Ihr Kind freien Zugang?</b>	<b>gar nicht</b>	<b>regelmäßig, mit Absprache</b>	<b>auf Nachfrage</b>	<b>nicht im Kinderzimmer, aber frei verfügbar</b>	<b>im Kinderzimmer vorhanden</b>
Fernseher					
Computer					
Handy					
Spielekonsole					
<b>Gibt es Regeln zur Nutzung?</b>	<b>Regeln wurden gemeinsam besprochen</b>	<b>ich habe die Regeln festgelegt</b>	<b>Regeln haben sich von selbst ergeben</b>	<b>ich sage meinem Kind Bescheid, wenn es zu viel wird</b>	<b>nein</b>
Fernseher					
Computer					
Handy					
Spielekonsole					

## Anlage 2

<b>Führte die Nutzungsdauer schon zu Konflikten?</b>	<b>ja oft</b>		<b>manchmal</b>		<b>nie</b>
Konflikte					
<b>Fragt Ihr Kind von allein, ob es Unterhaltungselektronik verwenden darf?</b>	<b>ja, täglich</b>	<b>ja, 1 - 3 mal/Woche</b>	<b>ja, 3 - 5 mal/Woche</b>	<b>nein, nur wenn er/sie es bei jemand anderem sieht</b>	<b>nein</b>
fragt nach					
<b>Wie sicher sind Sie im Umgang mit digitalen Medien im Allgemeinen?</b>	<b>Fachkenntnisse</b>		<b>Grundkenntnisse</b>		<b>unsicher</b>
Medienumgang					
<b>Glauben Sie, dass Unterhaltungselektronik Ihr Kind in verschiedenen Fertigkeiten/Fähigkeiten fördern kann?</b>	<b>nein</b>		<b>weiß ich nicht</b>		<b>ja</b>
fördernd					
<b>Wie würden Sie dies für folgende Entwicklungsbereiche einschätzen?</b>	<b>Lernverhalten</b>	<b>Spielverhalten</b>	<b>Sozialverhalten</b>	<b>Kreativität/Phantasie</b>	<b>Bewegungsverhalten</b>
Bitte kreuzen, wenn Sie eine positive Veränderung vermuten					
<b>Glauben Sie, dass Unterhaltungselektronik Ihr Kind in verschiedenen Fertigkeiten/Fähigkeiten hemmen kann?</b>	<b>nein</b>		<b>weiß ich nicht</b>		<b>ja</b>
hemmend					
<b>Wie würden Sie dies für folgende Bereiche einschätzen?</b>	<b>Lernverhalten</b>	<b>Spielverhalten</b>	<b>Sozialverhalten</b>	<b>Kreativität/Phantasie</b>	<b>Bewegungsverhalten</b>
Bitte kreuzen, wenn Sie eine negative Veränderung vermuten					

**Bitte schätzen Sie kurz die Wichtigkeit bzw. Bedeutung von Unterhaltungselektronik für die Entwicklung ihres Kindes ein.**

---



---



---



---



---



---

## **Fragebogen zum Spielverhalten bei Grundschulkindern - Elternbefragung -**

**Kreativspiel:** Die Fähigkeit der Kinder, Dinge die offensichtlich nicht in Zusammenhang stehen, im Spiel zu vereinen.

<b>Teil B: Relevanz von Kreativspielen</b>					
<b>Wie häufig beschäftigt sich Ihr Kind mit folgenden Kreativspielen:</b>	<b>Mehr als 7 Std/Woche</b>	<b>5 – 7 Std/Woche</b>	<b>3 – 5 Std/Woche</b>	<b>1 – 3 Std/Woche</b>	<b>0 Std/Woche</b>
Materialspiel (z.B. mit Wasser, Sand, Schnee etc.)					
Rollenspiel (Einnehmen von versch. Rollen z.B. Mutter, Vater, Lehrer)					
Bewegungsspiel/ Spaßspiel (z.B. Fanger, Eierlaufen, Werfen etc.)					
Konstruktionsspiel (Spiel mit Bausteinen, Memory, Puzzle etc.)					
<b>Zu welchem dieser Kreativspiele hat Ihr Kind freien Zugang?</b>	<b>gar nicht</b>	<b>regelmäßige, mit Absprache</b>	<b>auf Nachfrage</b>	<b>nicht im Kinderzimmer, aber frei verfügbar</b>	<b>im Kinderzimmer vorhanden</b>
Materialspiel					
Rollenspiel					
Bewegungsspiel/ Spaßspiel					
Konstruktionsspiel					
<b>Gibt es Regeln zur Nutzung?</b>	<b>Regeln wurden gemeinsam besprochen</b>	<b>ich habe die Regeln festgelegt</b>	<b>Regeln haben sich von selbst ergeben</b>	<b>ich sage meinem Kind Bescheid, wenn es zu viel wird</b>	<b>nein</b>
Materialspiel					
Rollenspiel					
Bewegungsspiel/ Spaßspiel					
Konstruktionsspiel					
<b>Führte die Nutzungsdauer bereits zu Konflikten?</b>	<b>ja oft</b>		<b>manchmal</b>		<b>gar nicht</b>
Konflikte					

### Anlage 3

<b>Fragt Ihr Kind von allein, ob es Kreativspiele verwenden darf?</b>	<b>ja, täglich/nein nicht nötig!</b>	<b>Ja, 1 - 3 mal/Woche</b>	<b>Ja 3 – 5 mal/Woche</b>	<b>nein, nur wenn er/sie es bei jemand anderem sieht</b>	<b>nein</b>
fragt nach					
<b>Spiele Sie mit Ihrem Kind gemeinsam?</b>	<b>nein</b>	<b>Meist möchte er/sie das nicht.</b>	<b>gelegentlich</b>	<b>Ja regelmäßig</b>	<b>ja immer</b>
gemeinsames Spielen					
<b>Glauben Sie, dass Kreativspiele Ihr Kind in verschiedenen Fertigkeiten/Fähigkeiten fördern können?</b>	<b>nein</b>		<b>weiß ich nicht</b>		<b>ja</b>
fördernd					
<b>Wie würden Sie dies für folgende Entwicklungsbereiche einschätzen?</b>	<b>Lernverhalten</b>	<b>Spielverhalten</b>	<b>Sozialverhalten</b>	<b>Kreativität/Phantasie</b>	<b>Bewegungsverhalten</b>
Bitte kreuzen, wenn Sie eine positive Veränderung vermuten					
<b>Glauben Sie, dass Kreativspiele Ihr Kind in verschiedenen Fertigkeiten/Fähigkeiten hemmen können?</b>	<b>nein</b>		<b>weiß ich nicht</b>		<b>ja</b>
hemmend					
<b>Wie würden Sie dies für folgende Entwicklungsbereiche einschätzen?</b>	<b>Lernverhalten</b>	<b>Spielverhalten</b>	<b>Sozialverhalten</b>	<b>Kreativität/Phantasie</b>	<b>Bewegungsverhalten</b>
Bitte kreuzen, wenn Sie eine negative Veränderung vermuten					

**Bitte schätzen Sie kurz die Wichtigkeit bzw. Bedeutung von Kreativität bzw. kreatives Spielen für die Entwicklung ihres Kindes ein.**

---



---



---



---



---



---

## Literaturverzeichnis

- Bergmann, W., & Hüther, G. (2013). *Computersüchtig? Kinder im Sog der modernen Medien* ([Neuauf], 1. Aufl). Weinheim: Beltz.
- Böttger, G., & Reich, A. (2000). *Soziale Kompetenz und Kreativität fördern: Spiele und Übungen für die Sekundarstufe I* (2. Dr). Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Dadaczynski, K., Schiemann, S., & Paulus, P. (Hrsg.). (2016). *Gesundheit spielend fördern: Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention*. Weinheim Basel: Beltz Juventa.
- Erikson, E. H. (1959). *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Abgerufen von <http://www.kgl-web.de/media/f962d3d125ea953dffff8069ffffef.pdf>
- Gängler, H., & Sachsen (Hrsg.). (2012). *Der sächsische Bildungsplan: ein Leitfaden für pädagogische Fachkräfte in Krippen, Kindergärten und Horten sowie für Kindertagespflege* (Veränd. Neuauflage). Weimar: Verl. das Netz.
- Groeben, N. (2013). *Kreativität: Originalität diesseits des Genialen*. Darmstadt: Primus-Verl.
- Hüther, G. (2010). Wie lernen Kinder. In R. Caspary (Hrsg.), *Lernen und Gehirn - Der Weg zu einer neuen Pädagogik* (7. Auflage, S. 70–84). Freiburg im Breisgau: Herder.
- Hüther, G. (2016). *Rettet das Spiel! weil Leben mehr als Funktionieren ist*. München: Carl Hanser Verlag.

- Kraam-Aulenbach, N. (2005). Spielend schlauer. Abgerufen 6. Januar 2018, von <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen?p=all>
- Möller, C., & Glaschke, V. (2013). *Computersucht: was Eltern tun können* (1. Aufl.). Paderborn: Schöningh.
- Scheck, S. (2014). *Das Stufenmodell von Erik H. Erikson*. Hamburg: BACHELOR + MASTER PUBLISHING. Abgerufen von <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-2015061019217>
- UE (Unterhaltungselektronik). (2014). Abgerufen 31. Oktober 2017, von <http://www.itwissen.info/Unterhaltungselektronik-UE-consumer-electronics-CE.html>
- Vogt, T. (2010). *Kalkulierte Kreativität: die Rationalität kreativer Prozesse* (1. Aufl.). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Winnicott, D. W., & Ermann, M. (2012). *Vom Spiel zur Kreativität* (13. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.

